

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 HULU KUANTAN KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**



Oleh

IRLINA WINATA

NIM. 10715000400

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2011 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 HULU KUANTAN KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

IRLINA WINATA

NIM. 10715000400

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2011 M**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi*, yang ditulis oleh Irlina Winata NIM. 10715000400 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 09 Sya'ban 1432 H.
11 Juli 2011 M.

Menyetujui

Ketua Program studi
Pendidikan Matematika

Pembimbing

Dra. Risnawati, M.Pd.

Dra. Risnawati, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Teknik Nominal Group Dalam Tatanan Pembelajaran search solve create share (SSCS) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VIII SMPN 14*, yang ditulis oleh Irlina Winata NIM. 10715000400 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 13 Zulqa'edah 1432 H/11 Oktober 2011 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika.

Pekanbaru, 13 Zulqa'edah 1432 H.
11 Oktober 2011 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Ketua

Sekretaris

Drs. Azwir Salam, M.Ag.

Dra. Risnawati, M.Pd.

Penguji I

Penguji II

Drs. Zulkifli Nelson, M.Ed.

Darto, S.Pd.I.,M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.
NIP. 19700222 199703 2 001

PENGHARGAAN

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat beriring salam penulis hadiahkan buat tokoh revolusioner Islam yakni nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita ke alam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini berjudul : "Pengaruh Model pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi". Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapat semangat, motivasi dan bantuan dari orang-orang tercinta. Terutama sekali keluarga besar penulis yang pertama sekali penulis cintai dan sayangi sepanjang hayat yaitu *ayahanda dan ibunda tercinta*, Kombarudin A.Ma dan Hasian Martati yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil, jasa ayahanda dan ibunda tidak akan ananda lupakan, karena berkat iringan doa dan pengorbanan ayahanda dan ibunda yang tulus sehingga ananda bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga ayahanda dan ibunda selalu dalam lindungan rahmat dan karunia-Nya. Selanjutnya buat Omak, Atuk, Mak ipen, Mai idar, kakak dan adik-adikku tercinta yaitu: Melda Afrianti S.Pt, Abdil Barmarsus, Satria Safa, Syuhada Fitra dan Fikriansyah Hafidz serta seluruh Keluarga besar yang telah memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis baik dalam suka maupun duka.

Selain itu, Dalam proses Penulisan Skripsi ini, tidak lepas dari kesulitan maupun hambatan, akan tetapi berkat dukungan, saran, dan bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak maka semua ini dapat dilampaui dengan baik. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati disampaikan terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Ibu DR. Hj. Helmiati, M. Ag. Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta staf

3. Dra.Risnawati, M.Pd Sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Matematika sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan kepada penulis selama penulis menjadi mahasiswa hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Zubaidah Amir MZ, M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika
5. Ibu Mimi Haryani, M.Pd selaku Penasehat Akademik
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
7. Bapak Marsatun, S.Pd selaku Kepala SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi
8. Ibu Asmar Murni, S.Pd selaku guru bidang studi matematika dan majelis guru serta karyawan SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi
9. Ibu dan bapak buyung ajo serta adek-adekku di sorek yang telah memberikan semangat buat penulis.
10. Terimakasih buat sahabat-sahabatku Nora, Paini, Lesmanti, Tumironiah, Linda, Yunila, Elina, Sholeha, Syukron, Ali, Joni serta seluruh teman PMT C 07 yang telah memberikan motivasi dan memberikan semangat buat penulis.
11. Teman-teman KKN angkatan XXXIV kec. Pelalawan Desa Ransang Kak Latifah, Kak Rahmi, Elvi, Joni, Adhi, Husen dan Wira serta keluarga besar desa Ransang.

Akhirnya, semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah Swt. *Amin amin ya robbal 'alamin...*

Pekanbaru, 26 September 2011

Penulis

IRLINA WINATA

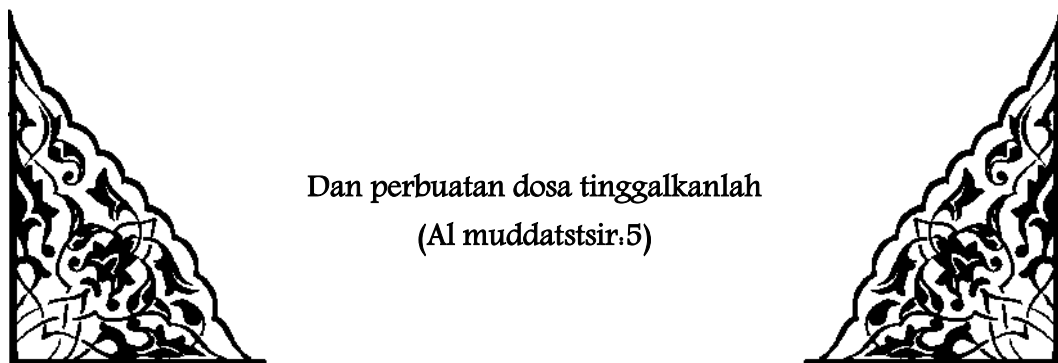


“Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang”

“sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih berganti malam dan siang,bahtera apa yang ada dilaut membawa apa yang berguna bagi manusia,...” (Al-Baqoroh: 164)

Begitulah kasih dan sayangnya ALLAH kepada manusia
Akankah kita durhaka padaNYA????
Masih pantaskah kita mementingkan kehidupan dunia????
Renungilah!!!!!!

Berkat do’a dan restu ayah dan ibu, terimalah karyaku sebagai tanda cinta dan bakti ku yang tiada tara. Atas limpahan kasih sayang, dorongan semangat dan pengorbanan. Tiada yang dapat ku persembahkan sebagai balasan kecuali ucapan terima kasih dan do’a yang tulus...



Dan perbuatan dosa tinggalkanlah
(Al muddatstsir.5)

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

PENGHARGAAN

PERSEMBAHAN

ABSTRAK

DAFTAR ISI..... i

DAFTAR TABEL ii

DAFTAR LAMPIRAN iii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 4
C. Permasalahan 5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian..... 7

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis 8
B. Penelitian yang Relevan 18
C. Konsep Operasional..... 18
D. Asumsi dan Hipotesis..... 21

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 22
B. Subjek dan Objek Penelitian 22
C. Populasi dan Sampel 23
D. Teknik Pengumpulan Data..... 24
E. Teknik Analisa Data 30

BAB IV. PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian 33
B. Penyajian Data..... 41
C. Analisis Data 50

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 59
B. Saran 59

DAFTAR KEPUSTAKAAN 61

LAMPIRAN..... 63

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1	Daftar Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kuantan	35
Tabel IV. 2	Daftar Guru dan Pegawai Tata Usaha SMPN 1 HK	38
Tabel IV. 3	Daftar siswa SMPN 1 Hulu kuantan	39
Tabel IV. 4	Sarana dan prasarana.....	41
Tabel IV. 5	Uji Homogenitas.....	52
Tabel IV. 6	Uji Normalitas.....	53
Tabel IV. 7	Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen (Variabel X).....	54
Tabel IV. 8	Perhitungan Nilai Kelas Kontrol (Variabel Y)	54
Tabel IV. 9	Nilai “t”	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	Silabus Matematika Siswa Kelas VII SMP.....	63
LAMPIRAN B	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperiment Pertemuan 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.....	66
LAMPIRAN C	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan 1, 2, 3 dan 4.....	82
LAMPIRAN D	Lembar Kerja Siswa (LKS)	90
LAMPIRAN E	Soal Ulangan Harian dan Kunci Jawaban.....	97
LAMPIRAN F	Pengujian soal.....	100
LAMPIRAN G	Uji Homogenitas.....	103
LAMPIRAN H	Uji Normalitas.....	108

ABSTRACT

IRLINA WINATA (2011): Effect of Learning Model of Experiential Learning of Mathematics Learning Outcomes Students in Grades VII State Junior High School 1 Hulu Kuantan Kuantan Singingi Regency

This study aims to determine whether there is influence of the learning model of Experiential Learning on the results of VII grade students learn math State Junior High School 1 Hulu Kuantan In this study the formulation of the problem is "Is there any influence learning outcomes of mathematics learning model of Experiential Learning at the VII grade students State Junior High School 1 Hulu Kuantan?"

This research is a Quasi Experimental research i.e. research that aims to investigate the causal relationship by providing treatment to one class and compared the results with one of the classes are given different treatment. Subjects in this study were grade students VII2 and VII3 State Junior High School 1 Hulu Kuantan and the object of this research is the learning model of Experiential Learning and student learning outcomes.

Retrieval of data in this study using observation, documentation and testing. Researchers gave the same test to both classes. The same test aims to determine the effect of unequal treatment of students' learning outcomes.

Based on the results of a data analyst can be concluded that student learning outcomes by implementing learning models better and Experiential Learning in conventional learning. This can be seen from the mean of 74.78 exhaustiveness learning outcomes better than conventional learning outcomes for 61.95. It can be concluded that the learning model of Experiential Learning effect on students' mathematics learning outcomes State Junior High School 1 Hulu Kuantan.

الملخص

إيرلينا ويناتا (2011) : تأثير النموذجي التعلم من التجربة العريقة في مجال التعلم من الطلاب
نتائج التعلم الرياضيات في الصفوف من السابع بالمدرسة الثانوية
الحكومية 1 هولوكوانتان

تهدف هذه الدراسة لتحديد ما إذا كان هناك تأثير للنموذج التعلم من التجربة العريقة في مجال
التعلم عن نتائج طلاب الصف السابع تعلم الرياضيات بالمدرسة الثانوية الحكومية 1 كوانتان هولوكوانتان. في
هذه الدراسة صياغة للمشكلة هو "هل هناك أي تأثير نتائج التعلم من نموذج تعلم الرياضيات التعلم
بالخبرة في الصف السابع الطلاب بالمدرسة الثانوية الحكومية 1 هولوكوانتان ؟"
هذا البحث هو أشباه أي البحوث التجريبية البحوث التي تهدف إلى التحقيق في العلاقة
السببية من خلال توفير العلاج لفئة واحدة ويتم مقارنة النتائج مع إعطاء واحدة من الفئات معاملة
مختلفة. وكانت المواضيع في هذه الدراسة طلاب الصف السابع² و السابع³ بالمدرسة الثانوية الحكومية 1
هولوكوانتان والهدف من هذا البحث هو نموذج للتعلم من التجربة العريقة في مجال التعلم ونتائج تعلم
الطلاب .

استرجاع البيانات في هذه الدراسة باستخدام المراقبة والتوثيق والاختبار. وقدم الباحثون في
الاختبار نفسه لكلتا الفئتين. نفس الاختبار يهدف إلى تحديد أثر عدم المساواة في المعاملة من نتائج
تعلم الطلاب .

يمكن أن تستند إلى نتائج محلل البيانات يمكن استنتاج أن نتائج تعلم الطلبة من خلال تنفيذ
نماذج التعلم بالخبرة والتعلم على نحو أفضل في التعلم التقليدية. ويمكن ملاحظة ذلك من متوسط
74.78 شمولية نتائج التعلم أفضل من نتائج التعلم التقليدية للـ 61.95. ويمكن أن نخلص إلى أن
نموذج التعلم من أثر التعلم التجريبي في الرياضيات الطلاب نتائج التعلم بالمدرسة الثانوية الحكومية 1
هولوكوانتان.

ABSTRAK

IRLINA WINATA (2011) : Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah ada perbedaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi?”

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan pada salah satu kelas dan membandingkan hasilnya dengan salah satu kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII² dan VII³ SMPN 1 Hulu Kuantan dan objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Experiential Learning* dan hasil belajar siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Peneliti memberikan tes yang sama kepada kedua kelas. Tes yang sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang berbeda terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Ini terlihat dari mean ketuntasan hasil belajar sebesar 74,78 lebih baik dari hasil belajar konvensional sebesar 61,95. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar merupakan proses yang sangat penting dalam pendidikan. Bahkan tidak jarang hasil akhir dari pendidikan ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Inti dari kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan adalah belajar, yaitu suatu proses yang aktif dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Mulyasa mengatakan bahwa "Belajar hanya terjadi apabila siswa aktif mengalami sendiri sehingga tujuan akhir dari proses pembelajaran akan tercapai."¹

Salah satu tujuan akhir pembelajaran adalah peningkatan hasil belajar siswa, tujuan ini akan tercapai jika guru terlibat langsung dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Ia harus memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan bervariasi, sehingga dapat membangkitkan antusiasme siswa. Strategi adalah suatu rencana tentang pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarang yang ada untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi (pengajaran).² Ini sesuai dengan yang dikatakan Mulyasa bahwa "Peserta

¹ Mulyasa, *Implementasi kurikulum 2004*, Bandung: Rosdakarya, 2005, h. 26

² Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester SKS*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, h. 90

didik akan berhasil kalau berusaha semaksimal mungkin dengan cara yang efisien sehingga mempertinggikan prestasi (hasil) belajar”.³

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah melalui kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif dan efisien apabila seorang guru mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat sehingga membuat seluruh siswa bisa terlibat langsung secara aktif baik mental, fisik maupun sosial. Sesuai dengan pernyataan Slameto bahwa “Belajar yang efisien dapat dicapai apabila menggunakan strategi belajar yang tepat”.⁴

Strategi atau metode pengajaran yang dipilih hendaknya mengandung unsur-unsur yang terdiri dari unsur afektif, kognitif, dan konasi. Unsur-unsur tersebut akan membentuk pemahaman yang integral dalam diri pelajar terhadap materi-materi yang diajarkan.⁵ Tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah siswa memiliki keterampilan *transfer of learning*, sehingga diharapkan mereka dapat mentransfer pengetahuan yang mereka dapatkan ke situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Gagne”individu yang memiliki keterampilan ini memiliki strategi kognitif”.⁶

Proses pembelajaran dengan menggunakan strategi kognitif merupakan proses *reflektif in action*, yang didasarkan pada teori *Experiential Learning.Experiential Learning Theory* (ELT), yang kemudian menjadi

³ Mulyasa, *opcit.* h. 198

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, h. 78

⁵ Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Pembelajaran*, Yogyakarta: AR-Ruzz Media Group, 2010, h. 164

⁶ *Ibid*, h. 164

model pembelajaran *Experiential Learning*, yang dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model pembelajaran ini menekan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. *Experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.⁷

Berdasarkan observasi langsung dengan guru bidang studi matematika di SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan ibu Asmar Murni S. Pd,⁸ diperoleh informasi hasil belajar matematika siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dari gejala-gejala berikut:

1. Nilai hasil belajar matematika siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yaitu 65.
2. Jika diberikan tugas rumah sebagian besar mengerjakan di sekolah.
3. Banyak siswa (>50%) yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan mengerjakan soal.

Gejala-gejala tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kurang memuaskan. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan yang. Adapun yang termasuk faktor lingkungan adalah motivasi belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis siswa serta kualitas pengajaran perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

⁷ *Ibid*, h. 165

⁸ Asmar Murni, Wawancara, 09 Mei 2011

Berdasarkan pengamatan peneliti, proses pembelajaran selama ini belum mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar. Guru lebih banyak memberikan metode tugas atau dengan kata lain bahwa pembelajaran yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran konvensional. Pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa rendahnya hasil belajar siswa bukan semata-mata karena kesalahan peserta didik tetapi juga karena strategi pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian terhadap judul, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah berikut:

1. Model *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Pembelajaran *Experiential Learning* memberi siswa seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.⁹

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006, h. 212

2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan.¹⁰

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Masalah pokok penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
- b. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan guru.
- c. Usaha yang dilakukan guru belum dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- d. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Experiential learning* terhadap hasil belajar matematika siswa?

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini terfokus pada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

¹⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, h. 22

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan maka dapat penulis rumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada perbedaan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi?”

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Guru

Sebagai informasi bagi guru matematika tentang penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa, mendorong meningkatkan profesionalisme guru serta menumbuhkan wawasan berfikir ilmiah.

b. Bagi Siswa

Model pembelajaran *Experiential Learning* diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang model-model pembelajaran serta pedoman bagi penulis untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoretis

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks.¹ Setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²

Belajar merupakan suatu proses, maka proses tersebut sangat eratkaitanya dengan hasil yang diperoleh, sebab proses itu sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³ Ini berarti bahwa hasil belajar atau gagalnya tujuan pembelajaran sangat bergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal akan memberikan hasil belajar yang optimal pula, hal ini tersebut disebabkan antara proses pembelajaran dengan hasil belajar berbanding lurus, ini berarti

¹ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006 h.10

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003 h. 2

³ Nana sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses BelajarMengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, h. 22

semakin optimal proses pembelajaran yang dilakukan maka semakin optimal pula hasil yang diperoleh. Penilaian adalah memberikan pertimbangan atau harga tertentu, hasil yang diperoleh dari penilain dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar.⁴

Bloom membagi tipe hasil belajar yang termasuk koqnitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komperehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.⁵

- a. Pengetahuan hafalan atau *knowlage* adalah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti. Dalam hal ini responden hanya diminta untuk menyebutkan kembali (*recall*) atau menghafal saja.
- b. Pemahaman atau komperehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan responden mampu memahami arti konsep, situasi, serta fakta yang diketahui.
- c. Penerapan atau aplikasi adalah kemampuan menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahui dalam situasi yang baru.
- d. Analisis adalah tingkat kemampuan untuk menganalisis atau menguraikan suatu situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur yang membentuknya.
- e. Sintesis ialah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk yang menyeluruh.
- f. Tipe hasil belajar kognitif yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi adalah kemampuan responden membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi dan sebagainya.

Untuk menyatakan suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru mempunyai pandangan masing-masing sejalan dengan

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo, 1995, h.111

⁵ Ngali Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : Rosda Karya, 2004, h. 43

filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa "Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (TIK)-nya dapat dicapai".⁶ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar lebih terfokus pada sejauh mana ketercapaian pembelajaran terhadap tujuan intruksionalnya, namun untuk memperoleh hal tersebut banyak faktor yang mempengaruhi. Muhibin syah menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga faktor yaitu :⁷

- a. Faktor interen adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor interen adalah faktor kesehatan, cacat tubuh, dan faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan.
- b. Faktor eksteren adalah faktor yang berada diluar individu. Faktor ini meliputi faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin, alat pengajaran, waktu pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mencapai hasil belajar.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h.105

⁷ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendidikan Guru*, Bandung: Rosda Karya h.132

Saiful Bahri Djamah memberikan tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan tersebut adalah:⁸

- 1) Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali atau optimal : apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator sebagai berikut:⁹

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun secara kelompok.
- 2) Perilaku yang telah digariskan dalam tujuan instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

2. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential learning adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu.

⁸ Saiful Djamarah, *Op. Cit.* h.121

⁹ *Ibid*, h.120

Experiential Learning adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

Dalam proses *Experiential Learning*, siswa merupakan subjek pembelajar yang aktif. Tidak hanya menerima informasi, tetapi juga sebagai patner yang sejajar dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa diajarkan untuk belajar sambil bertindak (*learning by doing*) sehingga bisa menghayati kejadian. Sebenarnya belajar tidak harus menggunakan metode formal, akan lebih baik jika proses belajaar mengajar itu didorong dengan menggunakan metode pengembangan kemampuan dan pengetahuan yang diproses dari pengalaman. Pada kenyataannya metode seperti itu justru yang menimbulkan nuansa lain dalam belajar sekaligus merupakan tantangan bagi guru yang ingin membuat hasil belajar siswa lebih meningkat.

Tujuan pembelajaran *Experiential Learning* adalah:¹⁰

- a. Untuk menambah percaya diri dan kemampuan siswa melalui partisipasi aktif.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jarkarta: Bumi Aksara, 2006, h. 212

- b. Untuk menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.

Prosedur pembelajaran dalam *Experiential Learning* terdiri dari 4 tahap yaitu:¹¹

- a. Tahap Pengalaman Konkret (*Concret Experience*)

Tahap awal dalam peristiwa belajar adalah seseorang mampu atau dapat mengalami suatu peristiwa atau suatu kejadian sebagaimana adanya. Ia dapat melihat dan merasakannya, dapat menceritakan peristiwa tersebut sesuai dengan apa yang dialaminya. Namun dia belum memiliki kesadaran tentang hakikat dari peristiwa tersebut. Kemampuan inilah yang terjadi dan dimiliki seseorang pada tahap paling awal dalam proses belajar.

- b. Tahap Pengamatan Aktif dan Reflektif (*Reflektif Observation*)

Pada tahap kedua dalam proses belajar adalah bahwa semakin lama seseorang akan semakin mampu melakukan observasi secara aktif terhadap peristiwa yang dialaminya. Ia mulai berupaya untuk mencari jawaban dan memikirkan kejadian tersebut, kemudian melakukan refleksi terhadap peristiwa yang dialaminya dengan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan.

¹¹ C.Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran* , Jakarta: Rineka Cipta, 2005, h.70

c. Tahap Konseptualisasi (*Abstract Conceptualization*)

Tahap ketiga dalam proses belajar adalah seseorang sudah mulai berupaya untuk membuat abstraksi, mengembangkan suatu teori, konsep, atau hukum dan prosedur tentang sesuatu yang menjadi objek perhatian.

d. Tahap Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation*)

Tahap akhir dalam proses belajar adalah melakukan ekspermentasi secara aktif. Pada tahap ini seseorang sudah mampu mengaplikasikan konsep-konsep, teori-teori, atau aturan-aturan kedalam situasi nyata.

Experiential learning merupakan model pembelajaran yang sangat memperhatikan perbedaan atau keunikan yang dimiliki oleh siswa. Seseorang siswa mungkin memiliki pengalaman yang berbeda dengan siswa yang lainnya. Masing-masing siswa juga mungkin memiliki gaya belajar yang unik dan berbeda dengan yang lainnya. Keempat tahapan dalam *Experiential Learning* bertujuan mengkombinasikan perbedaan dan keunikan yang dimiliki siswa tersebut.

Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik mengungkapkan beberapa

hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* adalah sebagai berikut:¹²

- a. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
- b. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- c. Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
- d. Para siswa di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.
- e. Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- f. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

¹²Oemar Hamalik, *Op. Cit.*, h. 213

Model pembelajaran *Experiential Learning* tentunya perlu diawali dengan sesuatu yang dianggap menantang bagi siswa. Intinya adalah biarkan dulu mereka mengalami, merefleksikan dan memaknai apa yang telah mereka pelajari. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkait dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa.¹³

3. Hubungan Pembelajaran *Experiential Learning* Dengan Hasil Belajar Matematika

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa sebagai peranan sentral dalam proses pembelajaran. Selain itu, harus ada keinginan kuat dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajar. Selain itu Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung, model ini sangat memperhatikan keunikan yang dimiliki oleh siswa.

Dalam pembelajaran ini, peserta didik berperan aktif mengeksplorasi, dan membuat catatan tentang apa yang terjadi. *Experiential Learning* adalah

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, h. 174

suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru. Menurut David Kolb "Daya tangkap dalam memahami sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dialami lewat pengalaman, sementara tujuan yang berkelanjutan berhubungan dengan perubahan dari pengalaman. Komponen-komponen tersebut harus saling berhubungan untuk memperoleh pengetahuan". Sedangkan menurut H.C. Witherington dan W.H. Burton "*The proses of learning is doing, reacting, undergoing, experiencing. The products of learning are all achieved by the learner through his own activity*".¹⁴

Dari pemaparan tersebut, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, karena model pembelajaran ini telah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.*, h. 70

B. Penelitian Yang Relevan

Model pembelajaran *Experiential Learning* pernah diterapkan oleh Irayana mahasiswa jurusan pendidikan Matematika fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jember di SMP N 3 jember, yakni untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Experiential Learning* dan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam belajar pada pokok bahasan alat-alat optik. dalam penerapan model ini terbukti hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian ini juga pernah diterapkan oleh Sri Yuspa Dewi Mahasiswi UIN SUSKA Jurusan Pendidikan Matematika, untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII SMP N 11 Pekanbaru. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi. Penelitian ini adalah penelitian eksperiment, dimana ada kelas kontrol dan kelas *treatment* serta membandingkan hasil belajar matematika kedua kelas tersebut.¹⁵

C. Konsep operasional

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pada penggunaan model ini ada beberapa tahap yaitu:

¹⁵ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: ALFABETA, 2010, h. 72

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan instrument pembelajaran yaitu:

1) RPP

Secara teknis RPP minimal mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu, dan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*. Dalam penelitian ini disusun sebanyak tiga kali RPP.

2) LKS

Dalam penelitian ini LKS diberikan ketika proses pembelajaran *Experiential Learning*, LKS dikerjakan secara berkelompok.

3) Naskah Soal Latihan

Soal latihan diberikan ketika pengerjaan LKS selesai, soal latihan ini dikerjakan oleh setiap individu untuk melihat pemahaman siswa.

b. Tahap Pembelajaran *Experiential Learning*

Kegiatan pembelajaran *Experiential Learning* meliputi beberapa tahap, yaitu:

1) Tahap Pengalaman Konkret

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang. Pembagian kelompok ini dilakukan sebelum pembelajaran *Experiential Learning* berlangsung. Pada tahap ini guru menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, selanjutnya guru

menempatkan siswa pada situasi-situasi nyata. Agar siswa terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman baru.

2) Tahap Pengamatan Aktif Dan Reflektif

Guru membagikan LKS kepada siswa dan membimbing kegiatan siswa. Pada tahap ini siswa merefleksikan dan menyimak pengalaman dengan menggunakan banyak persepektif. Pada tahap ini siswa akan membuat keputusan sendiri.

3) Tahap Konseptualisasi

Pada tahap ini siswa diajak berfikir untuk menemukan konsep rumus sesuai materi yang dibahas. Tiap kelompok akan mempersentasikan hasil pengamatan kedepan kelas. Pada tahap ini siswa dituntut untuk mengubah hasil pengamatan kedalam teori yang logis.

4) Tahap Eksperimentasi Aktif

Pada tahap ini guru memberikan latihan kepada siswa dengan menggunakan teori tersebut untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Dalam tahap ini akan terlihat kemampuan siswa (paham atau belum paham). Guru memberikan tugas untuk menambah pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari. Terakhir guru dan siswa membuat rangkuman bersama tentang materi yang telah dipelajari.

2. Hasil Belajar Matematika Siswa

Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dilihat dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan hasil belajar untuk siswa yang menggunakan pembelajaran biasa dapat dilihat dari tes akhir pertemuan.

Soal tes hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* sama dengan soal tes hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran biasa. Tes ini dilakukan pada waktu yang bersamaan. Siswa diberi waktu selama 2 jam pelajaran. Setelah tes selesai dan dikumpulkan, selanjutnya hasil tes dianalisa apakah pembelajaran *Experiential Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Hulu Kuantan.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Tahun Ajaran 2010/2011 pada semester genap dengan rincian sebagai berikut:

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan			
		Januari	April	Mei	Juni
1	Pengajuan Sinopsis	✓			
2	Penulisan Proposal	✓			
3	Seminar Proposal		✓		
4	Penelitian			✓	
5	Penulisan Skripsi				✓

B. Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan, pada semester genap tahun ajaran 2010/2011. Sedangkan objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dan Konvensional.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan .

2. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode pengambilan secara acak dan dikondisikan di lapangan. Dimana sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan uji homogenitas pada seluruh kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan, karena semua kelas homogen maka peneliti mengambil sampel secara acak maka terpilih kelas VII² dan VII³.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dimana penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental satu atau lebih kondisi perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.¹ Adapun ciri-ciri penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:²

¹Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008, h. 88

²Syamsuddin dan Vismaia, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007, h.153

1. Variabel-variabel penelitian dan kondisi eksperimental diatur secara tertib ketat, baik dengan menetapkan kontrol, memanipulasi langsung, maupun random.
2. Adanya kelompok kontrol sebagai data dasar untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimental.
3. Penelitian ini memusatkan diri pada pengontrolan variansi, untuk memaksimalkan variansi variabel yang berkaitan dengan hipotesis penelitian, meminimalkan variansi variabel pengganggu yang mungkin mempengaruhi hasil eksperimen, tetapi tidak menjadi tujuan penelitian.
4. Validitas internal mutlak diperlukan pada rancangan penelitian eksperimental, untuk mengetahui apakah manipulasi eksperimental yang dilakukan pada saat studi ini memang benar menimbulkan perbedaan.
5. Validitas eksternalnya berkaitan dengan bagaimana kerepresentatifan penemuan penelitian dan berkaitan pula dengan penggeneralisasian pada kondisi yang sama.
6. Semua variabel penting diusahakan konstan, kecuali variabel perlakuan yang secara sengaja dimanipulasikan atau dibiarkan bervariasi.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:³

³ *Ibid*, h.154

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.
3. Melakukan studi literatur dari beberapa sumber yang relevan, memformulasikan hipotesis penelitian, menentukan variabel, dan merumuskan definisi operasional dan definisi istilah.
4. Membuat rencana penelitian yang didalamnya mencakup kegiatan:
 - a. Mengidentifikasikan variabel luar yang tidak diperlukan, tetapi memungkinkan terjadinya kontaminasi proses eksperimen.
 - b. Menentukan cara mengontrol.
 - c. Memilih rancangan penelitian yang tepat.
 - d. Menentukan populasi, memilih sampel (contoh) yang mewakili serta memilih sejumlah subjek penelitian.
 - e. Membagi subjek dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.
 - f. Membuat instrumen, memvalidasi instrumen, dan melakukan studi pendahuluan agar diperoleh instrumen yang memenuhi persyaratan untuk mengambil data yang diperlukan.
 - g. Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data, dan menentukan hipotesis.
5. Melaksanakan eksperimen.
6. Mengumpulkan data kasar dari proses eksperimen.

7. Mengorganisasikan dan mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditentukan.
8. Menganalisis data dan melakukan tes signifikan dengan teknik ststistika yang relevan untuk menentukan tahap signifikansi hasilnya.
9. Menginterpretasikan hasil, perumusan kesimpulan, pembahasan, dan pembuat laporan.

Penelitian ini termasuk *Quasi Experimental Design* (Rancangan Eksperiment Semu). Bentuk eksperimen ini adalah pengembangan dari true eksperimen design, yang sulit dilaksanakan. Disain ini mempunyai kelompok kontrol tapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴ Dalam pendidikan misalnya seorang guru tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode baru terhadap hasil belajar siswanya.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan metode observasi, dokumentasi dan tes.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disediakan. Lembar pengamatan diisi sesuai

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: ALFABETA, 2010, h. 77

dengan tuntutan rencana pelaksanaan pembelajaran yang tersedia pada lembar pengamatan.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah, kurikulum, keadaan guru dan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

3. Tes

Tes dilakukan diakhir pembelajaran tes ini bisa tes essay atau objektif, yang dilakukan secara individu untuk melihat hasil dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dan strategi yang diterapkan secara biasa. Untuk memperoleh tes yang baik maka diadakan uji coba tes terhadap siswa. Uji coba tes essay yang akan dilakukan antara lain:

a. Validitas Tes

Dalam penelitian ini validitas tes yang digunakan adalah validitas isi (content validity). Suatu tes dikatakan content validity jika isi sesuai dengan isi kurikulum yang diajarkan.⁵ Hal ini bertujuan agar tes tersebut dapat mencerminkan indikator pembelajaran pada masing-masing materi pembelajaran.

⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Rosda Karya, 1998 h.179

b. Daya Pembeda

Untuk mengetahui daya pembeda item soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{1}{2}N(S_{Maks} - S_{Min})}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\sum A$ = Jumlah Skor Atas

$\sum B$ = Jumlah Skor Bawah

N = Jumlah siswa pada kelompok Atas dan Bawah

S_{Maks} = Skor Tertinggi untuk menjawab dengan benar satu soal

S_{Min} = Skor Terendah untuk menjawab Satu soal ⁶

Table III.1
Proporsi Daya Pembeda Soal

DAYA PEMBEDA	EVALUASI
$DP \geq 0,40$	Baik Sekali
$0,30 \leq DP < 0,40$	Baik
$0,20 \leq DP < 0,30$	Kurang Baik
$DP < 0,20$	Jelek

⁶ *Ibid* , h.173

c. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menentukan tingkat kesukaran suatu soal dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum A + \sum B - N(S_{Min})}{N(S_{Mak} - S_{Min})}$$

TK = Tingkat Kesukaran

Tabel III. 2
Proporsi Tingkat Kesukaran Soal

TINGKAT KESUKARAN	EVALUASI
$TK \geq 0,70$	Mudah
$0,30 \leq TK < 0,70$	Sedang
$TK < 0,30$	Sukar

d. Reabilitas Tes

Reabilitas tes atau kepercayaan tes, ditentukan melalui rumus Kudr dan Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas

Si = Standar deviasi butir soal ke 1

St = Standar deviasi skor total⁷

⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008, h. 109

Tabel III.3
Proporsi Reabilitas Tes

REABILITAS TES	EVALUASI
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini ada tiga tahapan yaitu:

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas disebut juga uji kesamaan varians. Cara yang paling sederhana untuk menguji homogenitas varians populasi dapat dilakukan dengan uji F. Rumus yang digunakan:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Hipotesis nol ditolak jika $F_{hitung} > F_{daftar}$

Hipotesis nol diterima jika $F_{hitung} \leq F_{daftar}$

Fungsi dari uji homogenitas dan uji normalitas adalah sebagai syarat pengujian hipotesis eksperimen, karena ciri-ciri analisis data penelitian eksperimen terdapat uji normalitas dan uji homogenitas.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_0}$$

Keterangan:

x^2 = chi kuadrat yang dicari

f_0 = frekuensi dari hasil pengamatan

f_e = frekuensi yang diharapkan

Apabila data yang diperoleh tidak berdistribusi normal maka pengujian normalitas menggunakan statistik nonparametis.⁸ Statistik nonparametis kebanyakan digunakan untuk menganalisis data ordinal dan nominal. Sedangkan statistik parametris kebanyakan digunakan untuk menganalisis data *interval* atau *rasio*.⁹

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah tes "t". Tes "t" merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah mean sampel (dua buah variabel yang

⁸ Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2000, h.124

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: ALFABETA, 2010, h. 150

dikomparatifkan)¹⁰. Pada penelitian ini sampel penelitian tidak berkolerasi maka dapat digunakan rumus berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Dimana:

M_x : mean variabel X

M_y : mean variabel Y

SD_x : standar variabel X

SD_y : standar variabel Y

N : jumlah sampel

¹⁰Hartono, *Statistik Untuk Pendidikan*, Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2010, h. 208

BAB IV

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi *Setting* Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Seiring dengan perkembangan zaman dan pertumbuhan penduduk di Kuantan Singgingi pada umumnya dan Kecamatan Hulu Kuantan pada khususnya. Kecamatan Hulu Kuantan walaupun secara meraton. Pada akhirnya permasalahan pendidikan tidak dapat dielakkan yang harus mendapat perhatian dari masyarakat Hulu Kuantan untuk menampung siswa yang telah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan Dokumentasi dari kepala tata usaha SMPN 1 Hulu Kuantan diperoleh informasi bahwa kebanyakan dari siswa tamatan sekolah dasar yang ingin melanjutkan pendidikannya ke sekolah yang lebih tinggi seperti Sekolah Menengah Pertama(SMP) harus pergi ke Ibukota Kecamatan Kuantan Mudik yaitu Lubuk Jambi.¹

Pada tahun 1982 mulailah pemuka masyarakat yang bermukim di Lubuk Ambacang memikirkan perkembangan pendidikan di Hulu Kuantan. Sebagian tokoh masyarakat yang ada di Lubuk ambacang berinisiatif untuk mendirikan SMP Swasta di Lubuk Ambacang . Kemudian pada tahun 1984 SMP swasta dikelola oleh Yayasan menjadi Yayasan Pendidikan Kuantan Mudik (YPKM),

¹ M.Rasyid, Kepala Tata Usaha SMPN 1 Hulu Kuantan Lubuk Ambacang: 10 Juni 2011

karena Kecamatan Hulu Kuantan dulunya termasuk Kecamatan Kuantan Mudik.

Setelah memenuhi persyaratan yang diperlukan seperti jumlah murid, memiliki gedung sendiri, sarana dan prasarana. Akhirnya SMP swasta tersebut di Negrikan pada tahun 1992 dengan nama “ SLTPN 3 Kuantan Mudik”. Kemudian tahun 1999 berubah menjadi “SMPN 1 Hulu Kuantan” dengan kepala sekolah Asmar Rasyid. Sekolah ini terletak di Lubuk Ambacang dengan batas wilayah sebelah utara berbatasan dengan tanah Ahmad Safaruddin, sebelah selatan berbatasan dengan jalan raya, kemudian sebelah timur dengan tanah M.Sahan dan sebelah barat berbatasan dengan tanah Ahmad Safaruddin.

Tabel IV. 1
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kuantan Sejak Berdiri Sampai Sekarang

No	Nama	Tahun
1	Zainal Abidin	1982
2	Ahmad Bakri	1984
3	Mahyudin	1986
4	Asmar Rasyid	1999
5	Syamsuwir S.Pd	2000
6	Marsatun S.Pd	2010

2. Struktur Organisasi Sekolah

- a. Ketua Umum : Drs. Zelnoa Efendi
- Ketua I : Rusli Adam
- Ketua II : Ali Amran
- Ketua III : Muhammad Rais Khatib
- b. Sekretaris I : Ali Sumarakin
- Sekretaris II : Abdul Muiz
- c. Bendahara : Abdul Hamid

Susunan pengurus dilengkapi dengan pelindung atau penasehat serta beberapa seksi anggota antara lain:

- Seksi Keuangan : Aswar Hamzah dan Mat Sudin
- Seksi Pendidikan : Saidinah Hamzah dan Ancin

Perkembangannya setiap tahun ajaran jumlah siswa yang mendaftar masih naik turun. Sehingga pada tahun ke III berdiri jumlah siswa lebih dari 100 orang.

3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan guru

Dalam masalah pendidikan, guru merupakan faktor yang sangat penting untuk terlaksananya proses belajar mengajar yang tidak terlepas dari peranan dan fungsi seorang guru.

Menurut Prof. zahara Idris, M.A mengatakan bahwa peranan guru sekolah ialah membimbing proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Demikian juga di SMPN 1 Hulu Kuantan, terdapat guru yang bertugas sebagai tenaga pengajar sekaligus tenaga pendidik yang berjumlah 28 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.2
Rekapitulasi Guru dan Pegawai SMPN Hulu Kuantan

No	NAMA	BIDANG STUDI
1	Marsatun S.pd	BK
2	Marson S.Pd	BK
3	Hj.Murtiati S.Pd	BK
4	Nekson A.md.Pd	Penjas
5	Elvi suriati, S.pd	Sain
6	Rizawati, S.Pd	B.indo
7	Asmar Murni, S.Pd	MTK
8	Romi Ujang,S.Pd	Penjas
9	Sri Rahma Danti, S.Pd	Sejarah
10	Ferli Yenti, S.Pd	MTK
11	Untung Emelia, S.PdI	B.Inggis
12	Samsuir, S.Pd	B.Inggis
13	Suar Siti H, S.Pd	Biologi
14	Yuliza, S.Kom	TIK
15	Ratna Sari Dewi, S.Pd	Armel
16	Yulianis, S.Pd	Sejarah
17	Noni Reski, S.Pd	B.Indonesia
18	Yualiana, SE	Ekonomi
19	Junaidi, S.Pd	PKN
20	Maryan Tuti, SPd	Biologi
21	Sabarman, A.md	TIK
22	Maryono, S.PdI	PAI
23	Gustiati	Busana
24	Ertati	IPS
25	Ahmad Taridi	IPS
26	M.Rasyid	TU
27	Andri Yose	Komputer
28	Noprianto	TU

b. Keadaan Murid

Siswa merupakan komponen yang amat penting dalam proses pembelajaran. Karena ada guru dan siswa. Untuk itu, siswa SMP N 1 Hulu Kuantan pada tahun pelajaran 2010/2011 berjumlah 222 orang. Mereka belajar pada 9 ruang. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.3
Siswa SMPN 1 Hulu Kuantan

No	Kelas	Jumlah			Keterangan
		Ruang Belajar	Rombel Belajar	Peserta Didik	
1	VII	3	3	69	
2	VIII	3	3	66	
3	IX	3	3	87	
Jumlah		9	9	222	

Sumber Data: Dokumentasi SMPN 1 Hulu Kuantan

Dari tabel diatas dapat diketahui minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya cukup tinggi.

4. Kurikulum

Kehidupan dan peradaban manusia senantiasa mengalami perubahan. Dalam merespon fenomena itu, manusia berpacu mengembangkan kualitas pendidikan, Salah satunya melalui penyempurnaan kurikulum kualitas pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, demokratis dan mampu bersaing.

Kurikulum merupakan suatu alat yang dapat dijadikan acuan untuk mencapai tujuan dalam konteks SLTP, agar lulusannya memiliki lulusan kompetitif dan komperatif. Maka kurikulumnya perlu dikembangkan dengan pendekatan berbasis kompetensi. Hal ini dilakukan agar SLTP secara kelembagaan dapat merespon secara produktif berbagai perkembangan informasi, maka pengetahuan teknologi dan seni serta tuntutan desentralisasi. Dengan cara seperti itu, SLTP tidak akan kehilangan relevan program belajarnya.

Selanjutnya basis kompetensi yang dikembangkan di SLTP harus menjamin pertumbuhan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Maka untuk di SMPN 1 Hulu Kuantan menggunakan kurikulum nasional yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan dengan cara pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan (PAKEM) tahun 2006.

5. Sarana dan Prasarana

Untuk terlaksananya pendidikan dan pengajar secara formal tanpa adanya sarana prasarana tentulah segala aktivitas pendidikan tidak dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. disamping ada guru dan siswa, juga harus memiliki gedung dan lokasi sendiri.

SMPN 1 Hulu Kuantan dibangun di atas tanah seluas 9856 m², luas bangunan ini 2550 M² dan luas pekarangan 4837 m². Untuk lebih jelasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMPN 1 Hulu Kuantan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.4
Sarana dan Prasarana SMPN 1 Hulu Kuantan

No	Sarana dan prasarana	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang belajar	12	10	2	-
2	Ruang Kepsek	1	1		
3	Ruang Guru	1	1		
4	Ruang tata usaha	1	1		
5	Ruang Pustaka	1	1		
6	Ruang Laboratorium	1	1		

6. Visi dan Misi

a. Visi: Mewujudkan SMPN 1 Hulu Kuantan berprestasi, berkualitas berdasarkan iman dan takwa.

b. Misi:

- 1) Meningkatkan disiplin siswa dan guru
- 2) Melengkapi sarana dan prasarana sekolah
- 3) Menjalin kerjasama dengan semua pihak
- 4) Melaksanakan pembinaan siswa dibidang keagamaan
- 5) Melaksanakan pendidikan keagamaan secara efektif dan efesien
- 6) Melaksanakan bimbingan profesional guru

B. Penyajian Data

Data yang dianalisis adalah hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan setelah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* selama 4 kali pertemuan serta membandingkan hasil belajar siswa pada kelas treatment dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan semua keperluan dalam penelitian, yaitu merencanakan waktu penelitian dengan pihak sekolah dan guru matematika di sekolah tersebut, menentukan kelas yang akan diteliti yaitu kelas VII₂ dan VII₃, kemudian menentukan materi pokok. Selain itu peneliti juga menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk setiap pertemuan.

2. Tahap Pelaksanaan

Adapun kegiatan yang peneliti lakukan selama penelitian dengan penggunaan model pembelajaran *experiential learning* adalah:

a. Penyajian Kelas Eksperimen

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan ini membahas tentang pengertian dan sifat-sifat persegi, persegi panjang, dan belah ketupat yang terdapat pada lampiran B₁. Tahap awal yang dilakukan adalah memberikan *appersepsi* kepada siswa, selanjutnya menjelaskan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* serta

memberikan motivasi bahwa siswa akan banyak menjumpai bentuk-bentuk persegi dan persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk persegi, persegi panjang dan belah ketupat yang ada disekeliling siswa, seperti meja, karton yang tertempel di dinding, lukisan dan lain-lain. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa.

Tahap akhir peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan PR. Pada pertemuan pertama beberapa kelompok masih malu untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada siswa lain, serta sebagian siswa lain takut karena diejak teman-temannya.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan ini membahas tentang pengertian dan sifat-sifat trapesium dan layang-layang seperti terdapat pada lampiran B₂. Tahap awal peneliti mengumpulkan PR dan membahasnya bersama siswa.

Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk layang-layang dan trapesium. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa.

Tahap akhir peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan PR. Pada pertemuan kedua beberapa kelompok telah berani untuk mempersentasikan hasil diskusi mereka kepada siswa lain.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga peneliti membahas menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan menggunakannya dalam pemecahan masalah yang terdapat pada lampiran B₃. Tahap awal peneliti

mengumpulkan PR dan membahasnya bersama siswa. Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk persegi, persegi panjang yang ada disekeliling siswa, seperti meja, karton yang tertempel didinding, lukisan dan lain-lain.

Peneliti menjelaskan bahwa dari benda-benda yang diamati kita bisa mengetahui keliling dan luasnya. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan berupa pemecahan masalah kepada siswa.

Tahap akhir peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan PR. Pada pertemuan ketiga masih banyak siswa yang kesulitan dalam menghitung perkalian.

4) Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat peneliti membahas menghitung keliling dan luas belah ketupat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah yang tergambar pada lampiran B₃. Tahap awal peneliti mengumpulkan

PR dan membahasnya bersama siswa. Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk trapesium dan layang-layang.

Peneliti menjelaskan bahwa dari benda-benda yang diamati kita bisa mengetahui keliling dan luasnya. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan berupa pemecahan masalah kepada siswa.

Tahap akhir peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan memberikan PR. Pada pertemuan ketiga sudah ada kemajuan dari pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

5) Pertemuan Kelima

Pada pertemuan kelima peneliti membahas tentang menghitung keliling dan layang-layang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah yang tergambar pada lampiran B₄. Tahap awal peneliti mengumpulkan PR dan membahasnya bersama siswa. Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk trapesium dan layang-layang.

Peneliti menjelaskan bahwa dari benda-benda yang diamati kita bisa mengetahui keliling dan luasnya. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan berupa pemecahan masalah kepada siswa.

6) Pertemuan Keenam

Pada pertemuan keenam peneliti membahas tentang menghitung keliling dan luas trapesium serta menggunakannya dalam pemecahan masalah yang tergambar pada lampiran B₄. Tahap awal peneliti mengumpulkan PR dan membahasnya bersama siswa. Tahap inti peneliti memberikan contoh bentuk trapesium dan layang-layang.

Peneliti menjelaskan bahwa dari benda-benda yang diamati kita bisa mengetahui keliling dan luasnya. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam 4 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa, setelah siswa duduk pada kelompok masing-masing peneliti membagikan LKS. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti membimbing siswa dalam

menyelesaikan soal pada LKS yang belum dipahami. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan dari kelompok untuk berbagi kepada seluruh siswa di depan kelas dengan mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian peneliti mengembangkan konsep yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan berupa pemecahan masalah kepada siswa.

b. Penyajian Kelas Kontrol

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran membahas tentang pengertian, sifat-sifat persegi, persegi panjang dan belah ketupat yang mengacu pada RPP pada lampiran C₁.

Pada kegiatan awal, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah penyampaian materi, peneliti membagikan LKS kepada setiap siswa, kemudian peneliti meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada LKS tersebut secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan LKS, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan LKS tersebut, kemudian membahas soal yang ada pada LKS secara bersama.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat banyaknya siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran. Dan pada kegiatan akhir,

peneliti memberikan PR dan menyarankan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua kegiatan pembelajaran membahas tentang pengertian, sifat-sifat trapesium dan layang-layang yang mengacu pada RPP pada lampiran C₁. Pada kegiatan awal, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah penyampaian materi, peneliti membagikan LKS kepada setiap siswa, kemudian peneliti meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada LKS tersebut secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan LKS, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan LKS tersebut, kemudian membahas soal yang ada pada LKS secara bersama. Untuk menambah pemahaman siswa peneliti memberikan Quis.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan PR dan menyarankan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga kegiatan pembelajaran membahas tentang menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang dan belah ketupat yang mengacu pada RPP pada lampiran C₂.

Pada kegiatan awal, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah penyampaian materi, peneliti membagikan LKS kepada setiap siswa, kemudian peneliti meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada LKS tersebut secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan LKS, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan LKS tersebut, kemudian membahas soal yang ada pada LKS secara bersama.

Pada kegiatan akhir, peneliti memberikan PR dan menyarankan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

4) Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat kegiatan pembelajaran membahas tentang menghitung keliling dan luas trapesium dan layang-layang serta menggunakan dalam pemecahan masalah yang mengacu pada RPP pada lampiran C₂.

Pada kegiatan awal, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian pada kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Setelah penyampaian materi, peneliti membagikan LKS kepada setiap siswa, kemudian peneliti meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada pada LKS tersebut secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan LKS, peneliti

meminta siswa untuk mengumpulkan LKS tersebut, kemudian membahas soal yang ada pada LKS secara bersama. Pada kegiatan akhir, peneliti menyarankan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan sebelumnya untuk ujian.

C. Analisis Data

Data yang peneliti analisis adalah hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* pada kelas treatment serta membandingkan hasil belajar tersebut pada kelas kontrol. Sesuai dengan data yang diperoleh, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t. Namun penggunaan uji t tersebut harus memenuhi dua syarat yaitu uji Homogenitas dan Normalitas. Berikut akan dijabarkan syarat-syarat tersebut.

1. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Pengujian Homogenitas yang peneliti lakukan adalah dari hasil ulangan sebelumnya yang peneliti peroleh dari guru bidang studi. Hasil uji Homogenitas hasil belajar matematika dapat dilihat pada lampiran dan terangkum pada tabel berikut ini:

Tabel IV. 5
Uji Homogenitas

Nilai Varians Sampel	Jenis Variabel: Perbedaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S^2	373,54	321,94
n	23	23

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{373,54}{321,94} = 1,16$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : $db_{pembilang} = n - 1 = 23 - 1 = 22$

$$db_{penyebut} = n - 1 = 23 - 1 = 22$$

Taraf signifikansi 5% maka diperoleh $F_{tabel} = 2,00$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} < F_{tabel}$, homogen

Ternyata $F_{hitung} < F_{tabel}$, atau $1,16 < 2,00$ maka varians–variens adalah homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran G.

2. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6
Uji Normalitas

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}
Eksperimen	6,11	9,21
Kontrol	7,37	13,28

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa nilai X^2_{hitung} kelas eksperimen sebesar 6,11 sedangkan untuk nilai X^2_{hitung} kelas kontrol sebesar 7,37. Harga X^2_{tabel} dalam taraf signifikansi 1% untuk kelas eksperimen adalah 9,21 dan untuk kelas kontrol 13,28.

Kriteria pengujian :

Jika : $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, Distribusi data Tidak Normal

Jika : $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, Distribusi data Normal

Dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran H. Setelah syarat-syarat terpenuhi uji t bisa dilakukan.

3. Uji t

TABEL IV.7
PERHITUNGAN NILAI KELAS EKSPERIMENT(VARIABEL X)

Nilai (x)	f	fx	fx^2
100	2	200	20000
90	1	90	8100
85	6	510	43350
80	4	320	25600
75	2	150	11250
70	1	70	4900
60	3	180	10800
50	4	200	10000
Jumlah	N = 23	$\sum fx = 1720$	$\sum fx^2 = 134000$

TABEL IV.8
PERHITUNGAN NILAI KELAS KONTROL (VARIABEL Y)

Nilai(y)	f	fy	fy^2
95	2	190	18050
75	2	150	11250
70	2	140	9800
65	5	325	21125
60	2	120	7200
50	10	500	25000
Jumlah	N=23	$\sum fy = 1425$	$\sum fy^2 = 92425$

Dari tabel perhitungan Variabel X diperoleh :

$$N=23 \quad \sum fx = 1720 \quad \sum fx^2 = 134000$$

Mean variabel X adalah:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1720}{23} = 74,78$$

Standar deviasi (SD) variabel X adalah:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{134000}{23} - \left(\frac{1720}{23}\right)^2}$$

$$= \sqrt{5826,08 - 5592,04}$$

$$= \sqrt{243,04}$$

$$SD_x = 15,29$$

Dari tabel perhitungan variabel Y diperoleh :

$$N=23 \quad \sum fy = 1425 \quad \sum fy^2 = 92425$$

Mean variabel Y adalah:

$$M_y = \frac{\sum fy}{N} = \frac{1425}{23} = 61,95$$

Standar Deviasi (SD) variabel Y adalah:

$$\begin{aligned}
 SD_y &= \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N} - \left(\frac{\sum fy}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{92425}{23} - \left(\frac{1425}{23}\right)^2} \\
 &= \sqrt{4018,47 - 3837,80} \\
 &= \sqrt{180,67}
 \end{aligned}$$

$$SD_y = 13,44$$

Menghitung harga t_0 adalah:

$$\begin{aligned}
 t_0 &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}} \\
 &= \frac{74,78 - 61,95}{\sqrt{\left(\frac{15,29}{\sqrt{22}}\right)^2 + \left(\frac{13,44}{22}\right)^2}} \\
 &= \frac{12,83}{\sqrt{(3,26)^2 + (2,86)^2}} \\
 &= \frac{12,83}{\sqrt{10,62 + 8,17}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{12,83}{\sqrt{18,79}}$$

$$= \frac{12,83}{4,33}$$

$$t_0 = 2,96$$

Interpretasi terhadap t_0

- a. Mencari df^2

$$df = N_x + N_y - 2$$

$$= 23 + 23 - 2 = 44$$

- b. Berkonsultasi pada tabel t

Dalam tabel tidak terdapat $df = 44$, oleh karena itu digunakan df yang mendekati 44 yaitu $df = 45$. Dengan $df = 45$ diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

² Hartono, *Statistik Untuk Pendidikan*, Pekanbaru: Zanaf Publishing, 2010, h. 212

TABEL IV.9
NILAI “T” UNTUK TARAF SIGNIFIKAN 5% DAN 1%

df/db	5%	1%	df/db	5%	1%
1	12,71	63,66	24	2,06	2,80
2	4,30	9,92	25	2,06	2,79
3	3,18	5,84	26	2,06	2,78
4	2,78	4,60	27	2,05	2,77
5	2,75	4,03	28	2,05	2,76
6	2,45	3,71	29	2,04	2,76
7	2,36	3,50	30	2,04	2,75
8	2,31	3,36	35	2,03	2,72
9	2,26	3,25	40	2,02	2,72
10	2,23	3,17	45	2,02	2,69
11	2,20	3,11	50	2,01	2,68
12	2,18	3,06	60	2,00	2,65
13	2,16	3,01	70	2,00	2,65
14	2,14	2,98	80	1,99	2,64
15	2,13	2,95	90	1,99	2,63
16	2,12	2,92	100	1,98	2,63
17	2,11	2,90	125	1,98	2,62
18	2,10	2,88	150	1,98	2,61
19	2,09	2,86	200	1,97	2,60
20	2,09	2,84	300	1,97	2,59
21	2,08	2,83	400	1,97	2,59
22	2,07	2,82	500	1,96	2,59
23	2,07	2,81	1000	1,96	2,58

Pada taraf signifikan 5% = 2,02

Pada taraf signifikan 1% = 2,63

c. Bandingkan t_0 dan t_t

Dengan $t_0 = 2,96$ berarti lebih besar dari t_t baik pada taraf signifikan 1 % atau pada taraf signifikan 5% ($2,02 < 2,96 > 2,63$).

Dengan demikian h_a diterima dan h_0 ditolak yang berarti ada perbedaan signifikan antara variabel X dan variabel Y.

d. Kesimpulan

Ada perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dan konvensional. Perbedaan *mean* (*mean* X=74,78 *mean* Y=61,95) kedua variabel menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Experiential Learning* lebih baik dari konvensional.

e. Pembahasan

Berdasarkan t_0 tentang hasil belajar siswa pada pokok bahasan segi empat bahwa *mean* menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari *mean* hasil belajar kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Experiential Learning* dalam pembelajaran matematika dapat mempengaruhi / meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada pokok bahasan segi empat tahun pelajaran 2010/2011. Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu ada perbedaan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Hulu kuantan pada pokok bahasan segi empat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran Model Pembelajaran *Experiential Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Ini terlihat dari mean ketuntasan hasil belajar kooperatif sebesar 74,78 lebih baik dari hasil belajar konvensional sebesar 61,95. Dan juga berdasarkan perbandingan t_t dengan $t_o = 2,96$ berarti besar t_o baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1% ($2,00 < 2,96 > 2,63$). Ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Experiential Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

B. Saran

1. Diharapkan kepada guru matematika dapat menjadikan model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi yang lain.
2. Guru hendaknya dapat membiasakan siswa untuk berinteraksi dan berkerjasama dengan teman sekelasnya agar siswa lebih mudah memahami materi dengan baik.

3. Guru diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat soal diskusi sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, 2007, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Arruz Media Group
- C. Asri Budiningsih, 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dimyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Hartono, 2006, *Statistik Untuk Penelitian*, Pekanbaru: Zanafa Publisng
- Muhibbin Syah, 2006, *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa, 2004, *Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT Rosda Karya
- Nana Sujdana, 1995, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- _____, 2004, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ngalim Purwanto, 2004, *Prinsip-Prinsip dan Teknik evaluasi Pengajaran*, Bandung: Rosda Karya
- Oemar Hamalik, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, 2006, *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*, Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- _____, 1991, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester SKS*, Jakarta: Bumi Aksara
- Syamsuddin dan Vismaia, 2007, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Subana dkk, 2000, *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia

Suharsimi Arikunto, 2008, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara

Sumardi Suryabrata, 2008, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung:
ALFABETA

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Petunjuk : Isilah kolom jumlah dan keterangan sesuai keadaan yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar

No	Aktifitas siswa	Jumlah	Persentase
1	Kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran		
2	Siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep		
3.	Siswa yang mengerjakan tugas		
4.	Siswa memahami konsep bangun persegi panjang, serta luas dan keliling persegi panjang		
5.	Siswa yang dapat mengerjakan tugas		
6	Siswa yang salah mengerjakan tugas.		
7	Siswa yang dapat mengerjakan tugas di papan tulis termasuk yang tunjuk jari		
8	Siswa yang dapat memberi tanggapan hasil pekerjaan temannya di papan tulis		
9	Siswa yang bertanya kepada guru		
10	Siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru		
11	Siswa yang trampil dalam mengerjakan soal-soal		
12	Siswa yang sama sekali tidak memahami konsep		
13	Siswa yang sama sekali tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar		

Jumlah persentase:

Lubuk Ambacang, 09 Mei 2011

Observer

MELDA AFRIANTI

LEMBAR OBSERVASI GURU

No	Aspek yang Diamati	Dilakukan		Skala penilaian			
		Ya	Tidak	A	B	C	D
1.	Pendahuluan a. Apersepsi b. Motivasi c. Menjelaskan pembelajaran <i>Experiential Learning</i>						
2.	Kegiatan inti a. Tahap pengalaman konkret <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok - Guru menyajikan masalah yang berhubungan dengan segi empat - Guru mengaitkan pengalaman awal siswa dengan mencontohkan dalam kehidupan sehari-hari b. Tahap pengamatan aktif dan reflektif <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan LKS pada tiap kelompok dan membimbing kegiatan siswa - Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan hasil kerja kelompoknya c. Tahap konseptualisasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa sama-sama mengembang konsep 						

	<p>materi yang telah dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya <p>d. Tahap experiment aktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk menambah pemahaman siswa guru memberikan latihan - Guru memperhatikan kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan 						
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan materi yang dipelajari b. Memberikan kuis 						

Keterangan :

- A : Amat baik
- B : Baik
- C : Cukup
- D : Kurang

Lubuk Ambacang, 09 Mei 2011
Observer

(MELDAAFRIANTI)

Lampiran D₁

LEMBARAN KERJA SISWA

Satuan Pendidikan : SMPN 1 HK	Nama Kelompok :
Mata Pelajaran : Matematika	1.....
Kelas : VII	2.....
Pertemuan :	3.....

1. PERSEGI PANJANG**a. Pengertian**

Pesegi Panjang adalah segi empat dengan sisi-sisi berhadapan sejajar sama panjang, serta keempat sudutnya siku-siku.

b. Sifat-Sifat

Untuk menentukan sifat-sifat persegi panjang, ikuti langka-langkah berikut:

- 1) Gunting karton yang telah disediakan dengan ukuran panjang = 6 cm dan lebar = 4 cm.
- 2) Berilah simbol pada setiap sudutnya
- 3) Carilah sisi yang sejajar, apakah sisi yang sejajar sama panjang???

Sifat Pertama:.....

- 4) Tentukan diagonal persegi panjang, maka diperoleh..... diagonal yang ukuranya sama panjang.

Sifat kedua:.....

- 5) Lipat karton secara vertikal dan horizontal hingga terbentuk sumbu simetri.

Sifat Ketiga:.....

2. PERSEGI

a. Pengertian

Pesegi adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang

b. Sifat-sifat

Untuk menentukan sifat-sifat persegi, ikuti langka-langkah berikut:

- 1) Gunting karton yang telah disediakan dengan ukuran panjang sisi = 4 cm.
- 2) Berilah simbol pada setiap sudutnya. Carilah sisi yang sejajar, apakah sisi yang sejajar sama panjang???Sifat Pertama:.....
- 3) Tentukan diagonal persegi panjang, maka diperoleh..... diagonal. Sifat kedua:.....
- 4) Lipat karton secara vertikal, horizontal hingga terbentuk sumbu simetri.
Sifat Ketiga:.....

3. BELAH KETUPAT

a. Pengertian

Untuk menentukan pengertian belah ketupat, ikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Buat dua segitiga sama kaki yang kongruen
- 2) Gabungkan kedua segitiga sehingga terbebtuk seperti pencerminan segitiga. Pengertian Belah ketupat :....

b. Sifat-sifat Belah ketupat

- 1) Hitung panjang sisi belah ketupat, maka diperoleh.....sama panjang.
- 2) Buat diagonal belah ketupat, maka diperoleh.....diagonal yang saling tegak lurus dan sama panjang.
- 3) Jika $\angle A = \angle C$ dan $\angle B = \angle D$ maka diporoleh sudut-sudut yang berhadapan.....
- 4) Pada belah ketupat diperoleh....sumbu simetri.

4. TRAPESIUM

a. Pengertian

Segi empat yang mempunyai sepasang sisi yang berhadapan sejajar.

b. Jenis-jenis trapesium

- 1) Trapesium sembarang
- 2) Trapesium sama kaki
- 3) Trapesium siku-siku

c. Sifat-sifat trapesium

- 1) $\angle A + \angle D = 180^\circ$
- 2) $\angle B + \angle C = 180^\circ$

5. LAYANG-LAYANG

a. Pengertian

Untuk menentukan pengertian layang-layang, ikuti langkah-langkah berikut:

- 1) Buat dua segitiga sama kaki yang alasnya sama panjang
- 2) Gabungkan kedua segitiga sehingga alasnya saling berhimpit
- 3) Pengertian segitiga:.....

b. Sifat-sifat layang-layang

- 1) Layang-layang mempunyai dua pasang sisi yang sama panjang
- 2) Pada layang-layang terdapat sepasang sudut yang sama besar
- 3) Pada layang terdapat satu sumbu simetri yang merupakan diagonal terpanjang
- 4) Pada layang salah satu diagonalnya membagi dua diagonal lain sama panjang dan tegak lurus

Lampiran D₂

LEMBARAN KERJA SISWA

Satuan Pendidikan : SMPN 1 HK

Nama Kelompok :

Mata Pelajaran : Matematika

1.....

Kelas : VII

2.....

Pertemuan :

3.....

1. PERSEGI PANJANG**a. Keliling**

$$K = 2(p + l)$$

b. Luas

$$L = p \times l$$

2. PERSEGI**a. Keliling**

$$K = 4s$$

b. Luas

$$L = s^2$$

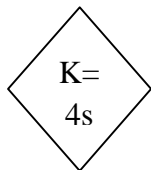
Latihan:

Pak welman membeli sebidang tanah yang berbentuk persegi panjang yang berukuran 25 m x 15 m. apabila harga tiap m² tanah adalah Rp.100.000, berapa uang yang harus dikeluarkan pak welman untuk membeli tanah itu?

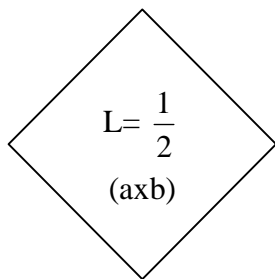
Luas sebuah persegi sama dengan 81m². Tentukan keliling persegi tersebut.

3. BELAH KETUPAT

a. Keliling



b. Luas



Luas belah ketupat MILO 864 cm^2 .

Bila panjang diagonal ML = 36 cm,
hitunglah panjang diagonal IO.

Lampiran D₃

LEMBARAN KERJA SISWA

Satuan Pendidikan : SMPN 1 HK

Nama Kelompok :

Mata Pelajaran : Matematika

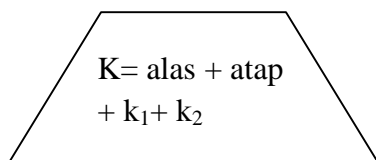
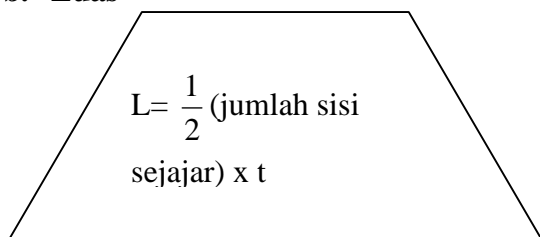
1.....

Kelas : VII

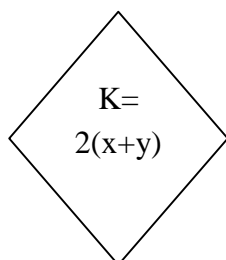
2.....

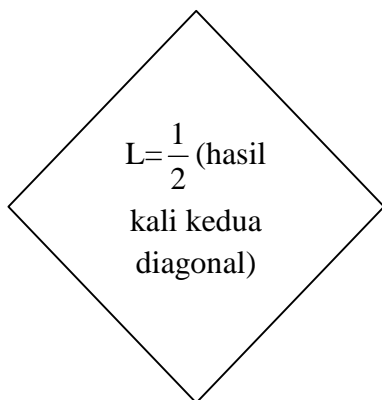
Pertemuan :

3.....

1. TRAPESIUM**a. Keliling****b. Luas****Latihan:**

Pada suatu trapesium sama kaki panjang sisi-sisi sejajar adalah 8 cm dan 14 cm. jika luasnya 66 cm², tentukan: Tinggi trapesium.

2. LAYANG-LAYANG**a. Keliling**

b. Luas

Panjang kedua diagonal layang-layang memiliki perbandingan 3 : 4. Jika luasnya 24 cm^2 , hitunglah panjang kedua diagonal tersebut.

Lampiran E**SOAL ULANGAN**

1. Panjang kedua diagonal layang-layang memiliki perbandingan 3 : 4. Jika luasnya 24 cm^2 , hitunglah panjang kedua diagonal layang-layang.
2. Bila sebuah trapesium mempunyai luas 36 cm^2 dan panjang sisi-sisi yang sejajar adalah 4 cm dan 8 cm, maka tinggi trapesium adalah....
3. Keliling suatu persegi adalah 60 cm, maka luas persegi tersebut adalah.....
4. Hitunglah luas belah ketupat jika panjang diagonal-diagonal: 4 cm dan 16 cm.
5. Budi mengelilingi sebuah kolam renang yang berbentuk persegi panjang. Panjangnya dua kali lebarnya, jika kelilingnya 144 cm maka luas kolam adalah...

KUNCI JAWABAN

$$1. L = 24 \text{ cm}^2$$

$$L = \frac{1}{2} (a \times b)$$

$$24 = \frac{1}{2} (3n \times 4n)$$

$$24 = \frac{1}{2} (12 n^2)$$

$$24 = 6 n^2$$

$$n^2 = 4$$

$$n = 2$$

maka panjang diagonal:

$$\text{diagonal}_1 = 3n = 3 \cdot 2 = 6 \text{ cm}$$

$$\text{diagonal}_2 = 4n = 4 \cdot 2 = 8 \text{ cm}$$

$$2. L = 36 \text{ cm}^2$$

$$L = \frac{1}{2} (a + b) t$$

$$36 = \frac{1}{2} (4 + 8) t$$

$$36 = \frac{1}{2} (12) t$$

$$36 = 6 t$$

$$\text{Tinggi} = 6 \text{ cm}$$

$$3. \text{ Keliling} = 60 \text{ cm}$$

$$\text{Keliling} = 4 s$$

$$s = \frac{60}{4}$$

$$s = 15 \text{ cm}$$

$$\text{Luas} = s^2 = 15^2 = 225 \text{ cm}^2$$

$$4. L = \frac{1}{2} (a \times b)$$

$$L = \frac{1}{2} (4 \times 16)$$

$$L = 32 \text{ cm}^2$$

$$5. \text{ Keliling} = 2 (p + l)$$

$$\text{Lebar} = x$$

$$\text{Panjang} = 2x$$

$$144 = 2 (x + 2x)$$

$$144 = 2 (3x)$$

$$144 = 6x$$

$$x = 24$$

Jadi, lebar = 24 cm dan panjang = 48 cm.

$$\text{Luas} = 24 \text{ cm} \times 48 \text{ cm} = 1152 \text{ cm}^2$$

Lampiran F

Pengujian Item Soal

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9+
2	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
3	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6+
4	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7+
5	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5
6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7+
7	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4
8	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7+
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8+
10	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3
11	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5
12	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6+
13	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6+
14	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3
15	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7+
16	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4
17	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6+
18	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4
19	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7+
20	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5
21	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2
22	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4
23	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2

1. Daya Pembeda

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{1}{2}N(S_{Maks} - S_{Min})}$$

$$DP_1 = \frac{7-5}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{2}{11,5} = 0,17$$

$$DP_6 = \frac{5-1}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{4}{11,5} = 0,34$$

$$DP_2 = \frac{10-4}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{6}{11,5} = 0,52$$

$$DP_7 = \frac{11-8}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{3}{11,5} = 0,26$$

$$DP_3 = \frac{9-9}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{0}{11,5} = 0,0$$

$$DP_8 = \frac{1-0}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{1}{11,5} = 0,08$$

$$DP_4 = \frac{4-1}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{3}{11,5} = 0,26$$

$$DP_9 = \frac{11-6}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{5}{11,5} = 0,43$$

$$DP_5 = \frac{11-6}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{5}{11,5} = 0,43$$

$$DP_{10} = \frac{6-0}{\frac{1}{2}23(1-0)} = \frac{6}{11,5} = 0,52$$

2. Tingkat Kesukaran

$$TK = \frac{\sum A + \sum B - N(S_{Min})}{N(S_{Mak} - S_{Min})}$$

$$TK_1 = \frac{7+5-23(0)}{23(1-0)} = \frac{12}{23} = 0,52$$

$$TK_6 = \frac{5+1-23(0)}{23(1-0)} = \frac{6}{23} = 0,26$$

$$TK_2 = \frac{10+4-23(0)}{23(1-0)} = \frac{14}{23} = 0,60$$

$$TK_7 = \frac{11+8-23(0)}{23(1-0)} = \frac{19}{23} = 0,82$$

$$TK_3 = \frac{9+9-23(0)}{23(1-0)} = \frac{18}{23} = 0,78$$

$$TK_8 = \frac{1+0-23(0)}{23(1-0)} = \frac{1}{23} = 0,04$$

$$TK_4 = \frac{4+1-23(0)}{23(1-0)} = \frac{5}{23} = 0,21$$

$$TK_9 = \frac{11+6-23(0)}{23(1-0)} = \frac{17}{23} = 0,73$$

$$TK_5 = \frac{11+6-23(0)}{23(1-0)} = \frac{16}{23} = 0,73$$

$$TK_{10} = \frac{6+0-23(0)}{23(1-0)} = \frac{6}{23} = 0,26$$

3. Reabilitas

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

$$r_1 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,37}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,89 = 0,92$$

$$r_2 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,40}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,89 = 0,92$$

$$r_3 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,44}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,87 = 0,90$$

$$r_4 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,32}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,91 = 0,94$$

$$r_5 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,42}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,88 = 0,91$$

$$r_6 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,11}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,97 = 1,00$$

$$r_7 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,43}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,88 = 0,91$$

$$r_8 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,27}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,92 = 0,95$$

$$r_9 = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,41}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,88 = 0,91$$

$$r_{10} = \left(\frac{23}{22} \right) \left(1 - \frac{0,32}{3,34} \right) = 1,04 \times 0,91 = 0,94$$

Lampiran G

UJI HOMOGENITAS NILAI HASIL PRETEST SISWA PADA KELAS TREATMEN

No	Nama	Nilai
1	Abdel Rizki	10
2	Apriliza	80
3	Bela Aswanti	50
4	Cici Lopitania	80
5	Detita Mutiara	50
6	Dika Saputra	50
7	Elvi Yardi Monica	30
8	Friska Wulandari	30
9	Gandhi Jabra Adista	60
10	Gusni	50
11	Hengki Octa Ramadhan	40
12	Irvan	30
13	Iiv Saputra	40
14	Lili Kurnia	60
15	M.Ikbal	30
16	M.Rizki Fadya Andespa	60
17	Nurfaizi	50
18	Putri Herdayani	60
19	Puti Lestari	10
20	Resi Beri Apriani	50
21	Regi Purwanto	20
22	Selvi Herawati	20
23	Yosef Zulhendri	40

DISTRIBUSI HASIL PRETEST SISWA KELAS TINDAKAN

No	X	f	fX	fX ²
1	10	2	20	200
2	20	3	60	1200
3	30	4	120	3600
4	40	3	120	4800
5	50	5	250	12500
6	60	4	240	14400
7	80	2	160	12800
		N = 23	$\sum fX = 970$	$\sum fX^2 = 49500$

Mean variabel X adalah:

$$Mx = \frac{\sum fX}{N} = \frac{970}{23} = 42.17$$

Standar Deviasi (SD) X adalah:

$$\begin{aligned}
 SDx &= \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{49500}{23} - (42.17)^2} \\
 &= \sqrt{2152,17 - 1778,63} \\
 &= \sqrt{373.54} \\
 &= 19,32
 \end{aligned}$$

Varians

$$S = 19,32^2 = 373,54$$

NILAI HASIL PRETEST SISWA PADA KELAS KONTROL

No	Nama	Nilai
1	Asnor Liza	50
2	Deswika Angela	40
3	Eka Hasbi	20
4	Erwin Saputra	30
5	Ermabila	60
6	Fawzy Ramadhan	20
7	Hayatun Ridha	50
8	Ilham Maulana Guci	10
9	Noli Puspita Dewi	60
10	Novanda Hernanda	20
11	Noor Azizah	30
12	Ones Riboy	50
13	Randi Novrizal	10
14	Reski Saputra	50
15	Robi Hamid	30
16	R.gusnita	50
17	Syafriandi	30
18	Sarwenda	50
19	Sarah Dahlia	40
20	Tri azki Qara Muliani	90
21	Tegar Anugrah	50
22	Wilda Novita Sari	40
23	Yoli Okta Viani	50

DISTRIBUSI HASIL PRETEST SISWA KELAS KONTROL

No	X	f	fX	fX^2
1	10	2	20	100
2	20	3	60	1200
3	30	4	120	3600
4	40	3	120	4800
5	50	8	400	20000
6	60	2	120	7200
7	90	1	90	8100
		N = 23	$\sum fX = 970$	$\sum fX^2 = 45000$

Mean variabel X adalah:

$$Mx = \frac{\sum fX}{N} = \frac{930}{23} = 40,43$$

Standar Deviasi (SD) X adalah:

$$\begin{aligned} SDx &= \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2} \\ &= \sqrt{\frac{45000}{23} - (40,43)^2} \\ &= \sqrt{1956,52 - 1634,58} \\ &= \sqrt{321,94} \\ &= 17,94 \end{aligned}$$

Varians

$$S = 17,94^2 = 321,94$$

NILAI VARIANS BESAR DAN KECIL

Nilai Sampel	Varians	Jenis Variabel: Perbedaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S^2		373,54	321,94
N		23	23

Menghitung varians terbesar dan terkecil:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}} = \frac{373,54}{321,94} = 1,16$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : db pembilang = $n - 1 = 23 - 1 = 22$ (untuk varians terbesar)

db penyebut = $n - 1 = 23 - 1 = 22$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan () = 0,05, maka diperoleh $F_{\text{table}} = 2,00$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$, tidak homogen

Jika : $F_{\text{hitung}} < F_{\text{table}}$, homogen

Ternyata $F_{\text{hitung}} < F_{\text{table}}$, atau $1,16 < 2,00$ maka varians – varians adalah homogen.

Lampiran H

UJI NORMALITAS NILAI TES SISWA PADA KELAS TREATMEN

No	Nama	Nilai
1	Abdel Rizki	35
2	Apriliza	40
3	Bela Aswanti	40
4	Cici Lopitania	60
5	Detita Mutiara	35
6	Dika Saputra	45
7	Elvi Yardi Monica	30
8	Friska Wulandari	40
9	Gandhi Jabra Adista	45
10	Gusni	55
11	Hengki Octa Ramadhan	35
12	Irvan	50
13	Iiv Saputra	60
14	Lili Kurnia	30
15	M.Ikbal	35
16	M.Rizki Fadya Andespa	55
17	Nurfaizi	30
18	Putri Herdayani	50
19	Puti Lestari	60
20	Resi Beri Apriani	30
21	Regi Purwanto	50
22	Selvi Herawati	50
23	Yosef Zulhendri	45

NILAI TES SISWA PADA KELAS KONTROL

No.	Nama	Nilai
1	Asnor Liza	25
2	Deswika Angela	35
3	Eka Hasbi	25
4	Erwin Saputra	30
5	Ermabila	45
6	Fawzy Ramadhan	35
7	Hayatun Ridha	25
8	Ilham Maulana Guci	50
9	Noli Puspita Dewi	45
10	Novanda Hernanda	40
11	Noor Azizah	50
12	Ones Riboy	60
13	Randi Novrizal	40
14	Reski Saputra	40
15	Robi Hamid	30
16	R.gusnita	60
17	Syafriandi	55
18	Sarah Dahlia	30
19	Tri azki Qara Muliani	65
20	Tegar Anugrah	60
21	Wilda Novita Sari	50
22	Yoli Okta Viani	55
23	Yuli Sri Hariyanti	65

**PERBANDINGAN NILAI TES PADA SISWA KELAS KONTROL
DAN KELAS TREATMENT**

No.	Kelas Kontrol	Kelas Treatment
1	25	35
2	35	40
3	25	40
4	30	60
5	45	35
6	35	45
7	25	30
8	50	40
9	45	45
10	40	55
11	50	35
12	60	50
13	40	60
14	40	30
15	30	35
16	60	55
17	55	30
18	30	50
19	65	60
20	60	30
21	50	50
22	55	50
23	65	45

DISTRIBUSI FREKUENSI PADA KELAS KONTROL

No	Kelas interval	f	X_i	X'	fX'	fX'^2	fX_i
1	65-69	2	67	4	8	32	134
2	60-64	3	62	3	9	27	186
3	55-59	2	57	2	4	8	114
4	50-54	3	52	1	3	3	156
5	45-49	2	47	0	0	0	94
6	40-44	3	42	-1	-3	3	126
7	35-39	2	37	-2	-4	8	74
8	30-34	3	32	-3	-9	27	92
9	25-29	3	27	-4	-12	48	81
		2 3			$\sum fX' = -4$	$\sum fX'^2 = 165$	$\sum fX_i = 1061$

**PENGUJIAN NORMALITAS DATA DENGAN RUMUS CHI
KUADRAT**

Batas Nyata	Z - Skor	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	fo	fh	$X^2 = \frac{(fo - fh)^2}{fh}$
69,5	1,80					
		0,4641				
64,5	1,41		0,0434	2	0,9982	1,00
		0,4207				
59,5	1,03		0,0722	3	1,6606	1,08
		0,3485				
54,5	0,64		0,1096	2	2,5208	0,10
		0,2389				
49,5	0,26		0,1363	3	3,1349	0,005
		0,1026				
44,5	-0,12		0,1504	2	3,4592	0,61
		0,0478				
39,5	-0,51		0,1478	3	3,3051	0,02
		0,1915				
34,5	-0,89		0,1218	2	2,8014	0,22
		0,3133				
29,5	-1,28		0,0864	3	1,9872	0,51
		0,3997				
25,5	-1,59		0,4444	3	1,0212	3,83
		0,4441				
				23		$X^2_{hitung} = 7,375$

Proses pengujian normalitas dengan Rumus Chi Kuadrat:

$$\bar{X} = \frac{\sum fX'}{N} = \frac{1061}{23} = 46,13$$

$$SD = i \sqrt{\frac{\sum fX'^2}{N} - \left(\frac{\sum fX'}{N} \right)^2}$$

$$= i \sqrt{\frac{156}{23} - \left(\frac{-4}{23} \right)^2}$$

$$= 5 \sqrt{6,78 - 0,03}$$

$$= 5 \sqrt{6,75}$$

$$= 5 \times 2,59$$

$$= 12,95$$

$$Z = \frac{\text{Batasnyata} - \bar{X}}{SD}$$

$$Z_1 = \frac{69,5 - 46,13}{12,95} = 1,80$$

$$Z_6 = \frac{44,5 - 46,13}{12,95} = -0,12$$

$$Z_2 = \frac{64,5 - 46,13}{12,95} = 1,41$$

$$Z_7 = \frac{39,5 - 46,13}{12,95} = -0,51$$

$$Z_3 = \frac{59,5 - 46,13}{12,95} = 1,02$$

$$Z_8 = \frac{34,5 - 46,13}{12,95} = -0,89$$

$$Z_4 = \frac{54,5 - 46,13}{12,95} = 0,64$$

$$Z_9 = \frac{29,5 - 46,13}{12,95} = -1,28$$

$$Z_5 = \frac{49,5 - 46,13}{12,95} = 0,26$$

$$Z_{10} = \frac{25,5 - 46,13}{12,95} = -1,59$$

Luas Daerah

fh

$$0,4641 - 0,4207 = 0,0434$$

$$0,0434 \times 23 = 0,9982$$

$$0,4207 - 0,3485 = 0,0722$$

$$0,0722 \times 23 = 1,6606$$

$$0,3485 - 0,2389 = 0,1096$$

$$0,1096 \times 23 = 2,5208$$

$$0,2389 - 0,1026 = 0,1363$$

$$0,1363 \times 23 = 3,1349$$

$$0,1026 + 0,0478 = 0,1504$$

$$0,1504 \times 23 = 3,4592$$

$$0,1915 - 0,0478 = 0,1437$$

$$0,1437 \times 23 = 3,3051$$

$$0,3133 - 0,1915 = 0,1218$$

$$0,1218 \times 23 = 2,8014$$

$$0,3997 - 0,3133 = 0,0864$$

$$0,0864 \times 23 = 1,9272$$

$$0,4441 - 0,3997 = 0,4441$$

$$0,4441 \times 23 = 1,0212$$

Mencari Chi Kuadrat:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

$$X^2 =$$

$$\frac{(2 - 0,9982)^2}{0,9982} + \frac{(3 - 1,6606)^2}{1,6606} + \frac{(2 - 2,5208)^2}{2,5208} + \frac{(3 - 3,1349)^2}{3,1349} + \frac{(2 - 3,4592)^2}{3,4592} + \frac{(3 - 3,3051)^2}{3,3051} +$$

$$\frac{(2 - 2,8014)^2}{2,8014} + \frac{(3 - 1,9872)^2}{1,9872} + \frac{(3 - 1,0212)^2}{1,0212}$$

$$X^2 = 1,00 + 1,08 + 0,10 + 0,005 + 0,61 + 0,02 + 0,22 + 0,5 + 3,83$$

$$X^2 = 7,375$$

Dari tabel harga kritik Chi kuadrat diketahui bahwa dengan $db = k - 5 = 9 - 5 = 4$,

harga X^2_{tabel} dalam tabel taraf sinifikasi 1% adalah 13,28.

Kesimpulan :

$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data kelas kontrol dalam sebaran Normal.

DISTRIBUSI FREKUENSI PADA KELAS *TREATMEN*

No	Kelas interval	f	X_i	X'	fX'	fX'^2	fXi
1	60-64	3	62	3	9	27	186
2	55-59	2	57	2	4	8	114
3	50-54	4	52	1	4	4	208
4	45-49	3	47	0	0	0	141
5	40-44	3	42	-1	-3	3	126
6	35-39	4	37	-2	-8	16	148
7	30-34	4	32	-3	-12	36	128
		23		0	$\sum fX' = -6$	$\sum fX'^2 = 94$	$\sum fXi = 1051$

$$\bar{X} = \frac{\sum fX'}{N} = \frac{1051}{23} = 45,69$$

$$SD = i \sqrt{\frac{\sum fX'^2}{N} - \left(\frac{\sum fX'}{N} \right)^2}$$

$$\begin{aligned}
 &= i \sqrt{\frac{94}{23} - \left(\frac{-6}{23}\right)^2} \\
 &= 5 \sqrt{4,08 - 0,06} \\
 &= 5 \sqrt{4,02} \\
 &= 5 \times 2,004 = 10,02
 \end{aligned}$$

PERHITUNGAN NILAI MENGGUNAKAN CHI KUADRAT

Batas Nyata	Z – Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Fo	Fh	$X^2 = \frac{(fo - fh)^2}{fh}$
64,5	1,87					
		0,4693				
59,5	1,37		0,0546	3	1,2558	2,42
		0,4147				
54,5	0,87		0,1069	2	2,4587	0,08
		0,3078				
49,5	0,38		0,1598	4	3,6754	0,02
		0,1480				
44,5	-0,11		0,1918	3	4,4114	0,45
		0,0438				
39,5	-0,61		0,1853	3	4,2619	0,37
		0,2291				
34,5	-1,11		0,1374	4	3,1602	0,22
		0,3665				
29,5	-1,61		0,0798	4	1,8354	2,55
		0,4463				
				23		$X^2_{hitung} = 6,11$

Dari tabel harga kritik Chi kuadrat diketahui bahwa dengan $db = k - 5 = 7 - 5 = 2$, harga X^2_{tabel} dalam tabel taraf sinifikasi 1% adalah 9,21

Kesimpulan :

$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka data kelas kontrol dalam sebaran Normal.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPERIENTIAL LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1KECAMATAN
HULU KUANTAN KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

A. Latar Belakang

Model pembelajaran *Experiential Learning* dikembangkan oleh David Kolb pada tahun 1984 dalam bukunya *Experiential Learning: Experien as source of Learning and Development* (pengalaman adalah sumber belajar dan pengembangan).¹ Model ini menekan pada model pembelajaran yang holistic (menyeluruh) dalam proses pembelajaran. Dalam *Experiential Learning*, pengalaman mempunyai peranan sentral dalam proses belajar. *Experiential Learning* juga menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajar.²

Pembelajaran *Experiential Learning* merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini akan bermakna tatkala siswa berperan serta dalam melakukan kegiatan, sehingga mereka bisa

¹ Sitawati Ken Utami, *Experiential Learning Lagi Ngetrend*”, [http://www. Pembelajaran. Com /wmnview.php?artID=516&page=3](http://www.Pembelajaran.Com/wmnview.php?artID=516&page=3), 17 januari 2011

² Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Pembelajaran*, Jogjakarta: AR-Ruzz Media Group, 2007, h.22

menuangkan pengetahuan yang diperoleh dalam tulisan atau lisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Experiential learning dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.³ Pembelajaran *Experiential Learning* tidak hanya memberikan wawasan pemahaman konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui latihan-latihan yang diberikan.

Belajar dari pengalaman lebih baik dari pada sekedar bicara, dan tidak pernah berbuat sama sekali. Meskipun pengalaman diperlukan dan selalu dicari selama hidup, namun tidak semua pengalaman mendidik, karena ada pengalaman yang tidak mendidik. Suatu pengalaman dikatakan tidak mendidik jika guru tidak membawa anak kearah tujuan pendidikan, akan tetapi menyeleweng dari tujuan. Menurut Witherington ciri-ciri pengalaman mendidik (*Edukatif*) adalah berpusat pada suatu tujuan yang berarti bagi anak (*Meaningful*), *kotinu* dengan kehidupan anak, interaktif dengan lingkungan, dan menambah integrasi anak.

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi matematika di SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan ibu murni S.pd,⁴ diperoleh informasi tentang strategi yang telah diterapkan di SMP N 1 hulu kuantan. Adapun strategi atau metode yang pernah diterapkan sudah bervariasi seperti penerapan metode ceramah,

³ *Ibid*, h.165

⁴ Murni, 20 november 2010

diskusi, dan lain-lain. Namun hasil belajar matematika siswa kurang memuaskan.

Hal ini terlihat dari gejala-gejala berikut:

1. Nilai hasil belajar matematika siswa belum mencapai ketuntasan dan masih dikategorikan masih rendah. Hal ini dilihat dari rata-rata nilai ulangan $< 60\%$.
2. Banyaknya siswa (65% siswa) yang belum tuntas dalam belajar.
3. Masih banyak siswa yang kesulitan mengerjakan latihan dan pekerjaan rumah.

Gejala-gejala di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kurang memuaskan. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan yang. Adapun yang termasuk faktor lingkungan adalah motivasi belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis siswa serta kualitas pengajaran. Perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian terhadap judul, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah berikut:

1. Model *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Pembelajaran *Experiential Learning* memberi siswa

seperangkat/serangkai situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.⁵

2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan.⁶

Jadi model pembelajaran *Experiential Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung, Model ini sangat memperhatikan perbedaan dan keunikan yang dimiliki oleh siswa. Dalam pembelajaran ini, peserta didik berperan aktif dalam mengeksplorasi dan membuat catatan tentang apa yang terjadi. Dengan cara tersebut, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari siswa terutama kemampuan yang

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2006, h.212

⁶ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005. h. 22

dimilikinya, sangat besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Besarnya pengaruh kemampuan yang dimiliki siswa terhadap hasil belajar, merupakan hal yang wajar, sebab hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku individu. Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi, sehingga ia harus mengupayakan segala kemampuannya untuk mencapai prestasi itu. Oleh karena itu, faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun yang termasuk faktor lingkungan adalah motivasi belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis siswa serta kualitas pengajaran.

Kemampuan siswa dan kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar, artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa. Ini berarti bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki siswa tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar. Salah satu yang mempengaruhi kualitas pengajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan strategi harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan keadaan dimana proses pembelajaran akan berlangsung. Sebaiknya dalam proses pembelajaran guru menggunakan strategi yang bervariasi, agar peserta didik tidak merasa bosan.

Dalam proses pembelajarannya di kelas, guru matematika kelas VII SMP N 1 Hulu Kuantan sudah menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Namun hal itu belum berpengaruh dalam proses pembelajaran, dimana hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Sehubungan dengan hal di atas, apakah rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh factor interen? atau apakah rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh faktor eksteren, seperti faktor ekonomi? apakah ada pengaruh Model *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Hulu Kuantan?

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini terfokus pada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi Pokok Bahasan Garis Dan Sudut.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan maka dapat penulis rumuskan masalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi pokok bahasan garis dan sudut?”

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi pokok bahasan garis dan sudut..

2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi guru

Sebagai informasi bagi guru matematika tentang penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa, mendorong meningkatkan profesionalisme guru serta menumbuhkan wawasan berfikir ilmiah.

b. Bagi siswa

Model pembelajaran *Experiential Learning* diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang model-model pembelajaran serta pedoman bagi penulis untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

E. Kerangka Teoritis

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks.⁷ Setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.⁸

Belajar merupakan suatu proses, maka proses tersebut sangat eratkaitanya dengan hasil yang diperoleh, sebab proses itu sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁹ Ini berarti bahwa hasil belajar atau gagalnya tujuan pembelajaran sangat bergantung pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan secara optimal akan memberikan hasil belajar yang optimal pula, hal ini tersebut disebabkan antara proses pembelajaran dengan hasil belajar berbanding lurus, ini berarti semakin optimal proses pembelajaran yang dilakukan maka semakin optimal pula hasil yang diperoleh. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-

⁷ Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006 h.10

⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003 h. 2

⁹ Nana sudjana, *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar – Mengajar*, Bandung :Remaja Rosdakarya, 2008 h.22

hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas adalah mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Bloom membagi tipe hasil belajar yang termasuk kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.¹⁰

- a. Pengetahuan hafalan atau *knowledge* adalah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti. Dalam hal ini responden hanya diminta untuk menyebutkan kembali (*recall*) atau menghafal saja.
- b. Pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan responden mampu memahami arti konsep, situasi, serta fakta yang diketahui.
- c. Penerapan atau aplikasi adalah kemampuan menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahui dalam situasi yang baru.
- d. Analisis adalah tingkat kemampuan untuk menganalisis atau menguraikan suatu situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur yang membentuknya.
- e. Sintesis ialah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk yang menyeluruh.
- f. Tipe hasil belajar kognitif yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi adalah kemampuan responden membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi dan sebagainya.¹¹

Untuk menyatakan suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru mempunyai pandangan masing-masing sejalan dengan

¹⁰ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : Rosdakarya, 2004 h.43

¹¹ *Ibid*, h.47

filsafatnya. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa "Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (TIK)-nya dapat dicapai".¹² Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar lebih terfokus pada sejauh mana ketercapaian pembelajaran terhadap tujuan intruksionalnya, namun untuk memperoleh hal tersebut banyak faktor yang mempengaruhi. Adapun faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga faktor yaitu :

- a. Faktor interen adalah faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor interen adalah faktor kesehatan, cacat tubuh, dan faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan dan kesiapan.
- b. Faktor eksteren adalah faktor yang berada diluar individu. Faktor ini meliputi faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin, alat pengajaran, waktu pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006 h.105

c. Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.¹³

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk mencapai hasil belajar.

Saiful Bahri Djamah memberikan tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan tersebut adalah:

- 1) Istimewa atau maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- 2) Baik sekali atau optimal : apabila sebagian besar (76% sd 99%) bahan pelajaran yang dapat dikuasai oleh siswa.
- 3) Baik atau minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sd 75%) saja yang dikuasai oleh siswa.
- 4) Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.¹⁴

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun secara kelompok.
- 2) Perilaku yang telah digariskan dalam tujuan instruksional khusus telah (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.¹⁵

¹³ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendidikan Guru*, Bandung : Rosda Karya

h.132

¹⁴ *Op cit* h.121

2. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Experiential learning adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. *Experiential Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu.

Experiential Learning adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

Experiential Learning adalah suatu bentuk kesengajaan yang tidak disengaja (*unconsencious awareness*). Contohnya, ketika siswa dihadapkan pada game Spider Web atau jaring laba-laba. Tugas kelompok adalah menyeberang jaring yang lubangnya pas dengan badan kita, namun tidak ada satu orangpun yang boleh menyentuh jaring tersebut. Tugas yang diberikan tidak akan berhasil dilakukan secara individual karena sudah diciptakan untuk dikerjakan bersama. Untuk mencapai kerjasama yang baik, pasti akan timbul

¹⁵ *Ibid*, h.120

yang namanya komunikasi antaranggota kelompok, lalu muncullah secara alami orang yang yang berpotensi menjadi seorang inisiator, leader, komunikator, ataupun karakter-karakter lainnya.

Dalam proses *Experiential Learning*, siswa merupakan subjek pembelajar yang aktif. Tidak hanya menerima informasi, tetapi juga sebagai patner yang sejajar dalam proses belajar. Dalam model ini, siswa diajarkan untuk belajar sambil bertindak (*learning by doing*) sehingga bisa menghayati kejadian. Sebenarnya belajar tidak harus menggunakan metode formal, akan lebih baik jika proses belajaar mengajar itu didorong dengan menggunakan metode pengembangan kemampuan dan pengetahuan yang diproses dari pengalaman. Pada kenyataannya metode seperti itu justru yang menimbulkan nuansa lain dalam belajar sekaligus merupakan tantangan bagi guru yang ingin membuat hasil belajar siswa lebih meningkat.

Tujuan pembelajaran *Experiential Learning* adalah:

- a. Untuk menambah percaya diri dan kemampuan siswa melalui partisipasi aktif.
- b. Untuk menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.¹⁶

¹⁶ Oemar hamalik, 2006, *loc.cit*

Prosedur pembelajaran dalam *Experiential Learning* terdiri dari 4 tahap yaitu:¹⁷

No	Prosedur	Keterangan
a.	Tahap pengalaman kongkret (<i>Concret Experience</i>)	Pada tahap awal dalam peristiwa belajar adalah seseorang mampu atau dapat mengalami suatu peristiwa atau suatu kejadian sebagaimana adanya. Ia dapat melihat dan merasakannya, dapat menceritakan peristiwa tersebut sesuai dengan apa yang dialaminya. Namun dia belum memiliki kesadaran tentang hakikat dari peristiwa tersebut. Kemampuan inilah yang terjadi dan memiliki seseorang pada tahap paling awal dalam proses belajar
b.	Tahap pengamatan aktif dan reflektif (<i>Reflektif Observation</i>)	Pada tahap kedua dalam proses belajar adalah bahwa semakin lama seseorang akan semakin mampu melakukan observasi secara aktif terhadap peristiwa yang dialaminya. Ia mulai berupaya untuk mencari jawaban dan memikirkan kejadian tersebut, kemudian melakukan refleksi terhadap peristiwa yang dialaminya dengan mengembangkan pertanyaan-pertanyaan.
c.	Tahap konseptualisasi (<i>Abstract Conceptualization</i>)	Tahap ketiga dalam proses belajar adalah seseorang sudah mulai berupaya untuk membuat abstraksi, mengembangkan suatu teori, konsep, atau hukum dan prosedur tentang sesuatu yang menjadi objek perhatian.
d.	Tahap eksperimentasi aktif (<i>Active Experimentation</i>)	Tahap akhir dalam proses belajar adalah melakukan eksperimentasi secara aktif. Pada tahap ini seseorang sudah mampu mengaplikasikan konsep-konsep, teori-teori, atau aturan-aturan kedalam situasi nyata.

¹⁷ C.Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran* , Jakarta : Rineka Cipta, 2005, h.70

Experiential learning merupakan model pembelajaran yang sangat memperhatikan perbedaan atau keunikan yang dimiliki oleh siswa. Seseorang siswa mungkin memiliki pengalaman yang berbeda dengan siswa yang lainnya. Masing-masing siswa juga mungkin memiliki gaya belajar yang unik dan berbeda dengan yang lainnya. Keempat tahapan dalam *Experiential Learning* bertujuan mengkombinasikan perbedaan dan keunikan yang dimiliki siswa tersebut.

Model *Experiential Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan :

- a. Meningkatkan semangat dan gairah belajar siswa
- b. Membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif
- c. Memunculkan kegembiraan dalam proses belajar
- d. Mendorong dan mengembangkan proses berfikir kreatif
- e. Menolong siswa untuk dapat melihat dalam persepektif yang berbeda
- f. Memunculkan kesadaran akan kebutuhan untuk berubah
- g. Siswa lebih aktif untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Kekurangan:

- a. Sulitnya membentuk pola pikir siswa dalam menentukan konsep dari pengalaman belajar yang diperoleh.

- b. Sebagian siswa hanya terfokus melakukan satu bentuk kegiatan, dan lemah pada tiga kegiatan. misalnya seseorang kuat dalam experimentasi namun lemah direfleksi dan observasi atau pun sebaliknya.¹⁸

Seperti halnya model pembelajaran lainnya, dalam menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hal yang mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *Experiential Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
- 2) Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
- 4) Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.
- 5) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.

¹⁸ Roem Topatimasang, dkk, *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran Kritis*, Yogyakarta, Insist Press, 2007, h.87

- 6) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Model pembelajaran *Experiential Learning* tentunya perlu diawali dengan sesuatu yang dianggap menantang bagi siswa. Intinya adalah biarkan dulu mereka mengalami, merefleksikan dan memaknai apa yang telah mereka pelajari. Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Experiential Learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa.¹⁹

3. Hubungan Pembelajaran *Experiential Learning* Dengan Hasil Belajar Matematika

Model pembelajaran *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa sebagai peranan sentral dalam proses pembelajaran. Selain itu, harus ada keinginan kuat dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajar. Selain itu Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa

¹⁹ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005 h.174

untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung, model ini sangat memperhatikan keunikan yang dimiliki oleh siswa.

Dalam pembelajaran ini, peserta didik berperan aktif mengeksplorasi, dan membuat catatan tentang apa yang terjadi. *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru. Menurut David Kolb "Daya tangkap dalam memahami sesuatu sangat dipengaruhi oleh pengamatan yang dialami lewat pengalaman, sementara tujuan yang berkelanjutan berhubungan dengan perubahan dari pengalaman. Komponen-komponen tersebut harus saling berhubungan untuk memperoleh pengetahuan". Sedangkan menurut H.C. Witherington dan W.H. Burton "*The proses of learning is doing, reacting, undergoing, experiencing. The products of learning are all achieved by the learner through his own activity*".²⁰

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 2006, Jakarta, Rineka Cipta h. 70

Dari pemaparan diatas, diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Karena telah model pembelajaran ini telah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar berdasarkan pengalaman mereka sendiri.

F. Penelitian Yang Relevan

Model pembelajaran experiential learning pernah diterapkan oleh Irayana mahasiswa jurusan pendidikan Mipa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas jember di SMP N 3 jember,yakni untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara pembelajaran konvensional dan model pembelajaran experiential learning dan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam belajar pada pokok bahasan alat-alat apotik.dalam penerapan model ini terbukti hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian ini juga pernah diterapkan oleh Sri Yuspa Dewi Mahasiswi UIN SUSKA Jurusan Pendidikan Matematika, untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII SMP N 11 Pekanbaru. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

G. Variabel yang diselidiki

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Model pembelajaran *Experiential Learning* sebagai variabel bebas (*Independen*)

Model pembelajaran experiential learning adalah variabel bebas yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

2. Hasil belajar matematika sebagai variabel terikat (*Dependen*)

Hasil belajar matematika adalah variabel terikat yang dipengaruhi oleh model pembelajaran *Experiential Learning*.

H. Konsep operasional

1. Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pada penggunaan model ini ada beberapa tahap yaitu:

- a. Tahap persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan instrument pembelajaran yaitu:

- 1) RPP

Secara teknis RPP minimal mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu, dan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*. Dalam penelitian ini disusun sebanyak tiga kali RPP.

2) LKS

Dalam penelitian ini LKS diberikan ketika proses pembelajaran *Experiential Learning*, LKS dikerjakan secara berkelompok.

3) Naskah soal latihan

Soal latihan diberikan ketika pengerjaan LKS selesai, soal latihan ini dikerjakan oleh setiap individu untuk melihat pemahaman siswa.

b. Tahap pembelajaran *Experiential Learning*

kegiatan pembelajaran *Experiential Learning* meliputi beberapa tahap, yaitu:

1) Tahap pengalaman konkret

Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang. Pembagian kelompok ini dilakukan sebelum pembelajaran *Experiential Learning* berlangsung. Pada tahap ini guru menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, selanjutnya guru menempatkan siswa pada situasi-situasi nyata. Agar siswa terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan mendapatkan pengalaman baru

2) Tahap pengamatan aktif dan reflektif

Guru membagikan LKS kepada siswa dan membimbing kegiatan siswa. Pada tahap ini siswa merefleksikan dan menyimak pengalaman dengan menggunakan banyak persepektif. Pada tahap ini siswa akan membuat keputusan sendiri.

3) Tahap konseptualisasi

Pada tahap ini siswa diajak berfikir untuk menemukan konsep rumus sesuai materi yang dibahas. Tiap kelompok akan mempersentasikan hasil pengamatan kedepan kelas. Pada tahap ini siswa dituntut untuk mengubah hasil pengamatan kedalam teori yang logis.

4) Tahap eksperimentasi aktif

Pada tahap ini guru memberikan latihan kepada siswa dengan menggunakan teori tersebut untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Dalam tahap ini akan terlihat kemampuan siswa (paham atau belum paham). Guru memberikan tugas untuk menambah pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari. Terakhir guru dan siswa membuat rangkuman bersama tentang materi yang telah dipelajari.

2. Hasil belajar matematika siswa

Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat dilihat dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan yang dilakukan setelah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning*, sedangkan hasil belajar untuk siswa yang menggunakan pembelajaran biasa dapat dilihat dari tes akhir pertemuan.

Soal tes hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* sama dengan soal tes hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran biasa. Tes ini dilakukan pada waktu yang

bersamaan. Siswa diberi waktu selama 2 jam pelajaran. Setelah tes selesai dan dikumpulkan, selanjutnya hasil tes dianalisa apakah pembelajaran *Experiential Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMP N 1 Hulu Kuantan.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa.

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa.

I. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kelas VII SMP N 1 Kecamatan Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi, pada Tahun Ajaran 2010/2011.

J. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang berfungsi sebagai data. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel acak (*Random sampling*) karena populasi dari penelitian ini homogen.

Dalam penelitian ini, siswa kelas VII₂ ini merupakan kelas treatment yang akan diterapkan model pembelajaran *Experiential Learning* (Variabel X) untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Sedangkan yang menjadi kelas kontrol adalah siswa kelas VII₃ yang berjumlah 32 orang (Variabel Y).

K. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara, yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi ini diperoleh dari pihak sekolah terkait, seperti kepala sekolah untuk memperoleh data tentang sarana dan prasarana sekolah, keadaan siswa dan guru serta masalah-masalah yang terkait dengan administrasi sekolah. Serta data tentang hasil belajar matematika siswa diperoleh langsung dari guru bidang studi matematika.

2. Tes

Tes dilakukan diakhir pembelajaran tes ini bisa tes essay atau objektif, yang dilakukan secara individu untuk melihat hasil dari penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dan strategi yang diterapkan secara biasa. Untuk memperoleh tes yang baik maka diadakan uji coba tes terhadap siswa. Ujin coba tes essay yang akan dilakukan antara lain:

a. Validitas Tes

Dalam penelitian ini validitas tes yang digunakan adalah valitas isi (content validity). Suatu tes dikatakan content validity jika isi sesuai

dengan isi kurikulum yang diajarkan.²¹ Hal ini bertujuan agar tes tersebut dapat mencerminkan indikator pembelajaran pada masing-masing materi pembelajaran.

b. Daya Pembeda

Untuk mengetahui daya pembeda item soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{\sum A - \sum B}{\frac{1}{2}N(S_{Maks} - S_{Min})}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

$\sum A$ = Jumlah Skor Atas

$\sum B$ = Jumlah Skor Bawah

N = Jumlah siswa pada kelompok Atas dan Bawah

S_{Maks} = Skor Tertinggi untuk menjawab dengan benar satu soal

S_{Min} = Skor Terendah untuk menjawab Satu soal²²

²¹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung:Rosda Karya, 2008 h.138

²² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*, Jakarta:Remaja Rosda Karya, 2004, h.120

Table 1.
Proporsi Daya Pembeda Soal

DAYA PEMBEDA	EVALUASI
$DP \geq 0,40$	Baik Sekali
$0,30 \leq DP < 0,40$	Baik
$0,20 \leq DP < 0,30$	Kurang Baik
$DP < 0,20$	Jelek

c. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk menentukan tingkat kesukaran suatu soal dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{\sum A + \sum B - N(S_{Min})}{N(S_{Mak} - S_{Min})}$$

TK = Tingkat Kesukaran²³

Table 2.
Proporsi Tingkat Kesukaran Soal

TINGKAT KESUKARAN	EVALUASI
$TK \geq 0,70$	Mudah
$0,30 \leq TK < 0,70$	Sedang
$TK < 0,30$	Sukar

d. Reabilitas Tes

Reabilitas tes atau kepercayaan tes, ditentukan melalui rumus Kudr dan Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

²³ *Ibid*, h.119

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas

S_i = Standar deviasi butir soal ke 1

S_t = Standar deviasi skor total²⁴

Tabel 3.
Proporsi Reabilitas Tes

REABILITAS TES	EVALUASI
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

L. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini ada tiga tahapan yaitu

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Chi Kuadrat. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_0}$$

Keterangan:

x^2 = chi kuadrat yang dicari

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1993, hl.104

f_0 = frekuensi dari hasil pengamatan

f_e = frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti mempunyai varians yang sama. Uji homogenitas disebut juga uji kesamaan varians. Cara yang paling sederhana untuk menguji homogenitas varians populasi dapat dilakukan dengan uji F. Rumus yang digunakan:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varianterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Hipotesis nol ditolak jika $F_{hitung} > F_{daftar}$

Hipotesis nol diterima jika $F_{hitung} \leq F_{daftar}$

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah tes "t". Tes "t" merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah mean sampel (dua buah variabel yang dikomparatifkan)²⁵. Penelitian ini menggunakan uji "t" karena mean sampelnya berbentuk data interval. Jenis data yang dianalisis menggunakan uji "t" adalah jenis data ratio dan interval.

²⁵Hartono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Pekanbaru: Zanaf Publishing, 2004, h.178

Sampel dari penelitian ini adalah sampel besar () maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2 - [2r_{xy} \left[\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right] \left[\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right]}}$$

Keterangan:

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

r_{xy} = Kolerasi Product moment

N = Jumlah sampel

Sebelum melakukan analisis statistik, terlebih dahulu rumuskan hipotesa alternative dan hipotesa nihilnya. Pelaksanaan analisis dilakukan dengan menggunakan formula. Tes “t” dikembangkan tesoleh William Seely Gosset seora, ia merupakan seorang konsultan statistik Irlandia pada tahun 1915. Ia menggunakan nama samaran “student” dengan huruf “t” pada istilah tes “t” sehingga tes “t” juga dikenal dengan istilah student “t”.

Cara memberikan interpretasi uji statistik ini dilakukan dengan mengambil keputusan dengan ketentuan:

4. Bila t_0 sama dengan atau lebih besar dari t_t maka hipotesa nol (H_0) ditolak artinya ada perbedaan yang signifikan apabila model pembelajaran *Experiential Learning* diimplementasikan
5. Bila t_0 lebih kecil dari t_t maka hipotesa nol (H_0) diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan apabila model pembelajaran *Experiential Learning* diimplementasikan.

Beberapa jenis penilaian untuk mengetahui hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penilaian pretest dan posttest, yaitu penilaian yang dilakukan sebelum dan sesudah siswa menyelesaikan suatu pokok bahasan dalam jam pelajaran
- 2) Penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan pada akhir suatu pelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pelajaran khusus pada setiap satu satuan pembelajaran.
- 3) Penilaian sub sumatif/sumatif, yaitu penilaian yang dilakukan setelah satuan pelajaran diselesaikan, dilakukan pada perempat atau setengah semester, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir semester.

- 4) Penilaian kurikuler, yaitu penilaian terhadap hasil kegiatan yang dilakukan siswa antara lain dapat berupa kliping, laporan kesimpulan, atau ringkasan setelah membaca buku.

Lampiran B₁

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, belah ketupat dan layang-layang.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian jajar genjang, persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Menjelaskan sifat-sifat segi empat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian persegi, persegi panjang, belah ketupat.
2. Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat segi empat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.
3. Peserta didik dapat membedakan sifat-sifat segi empat

E. Materi Ajar

1. Pengertian persegi, persegi panjang, dan belah ketupat
2. Sifat-sifat persegi, persegi panjang, dan belah ketupat ditinjau dari sudut, sisi, dan diagonalnya.

F. Model & Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : Pembelajaran *Experiential Learning*

- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Materi Pokok : Pengertian dan Sifat-Sifat Persegi, Persegi Panjang dan Belah Ketupat

1. Kegiatan awal

a. Apersepsi

Guru mengingatkan siswa bahwa dalam kehidupan sehari-hari sering di jumpai benda-benda yang berbentuk persegi, persegi panjang dan belah ketupat. Seperti meja, lantai, dan lain-lain.

b. Motivasi

Diharapkan kepada siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

d. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran pembelajaran

Experiential Learning.

2. Kegiatan inti

a. Pengalaman Konkret

- Guru membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang .
- Guru memberikan contoh persegi, persegi panjang dan belah ketupat.
- Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk persegi, persegi panjang dan belah ketupat.

b. Aktif dan Reflektif

- Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS

c. Konseptualisasi

- Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d. Experiment Aktif

- Guru memberikan soal untuk menambah pemahaman siswa
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber : Buku paket (Buku Matematika SMP kelas VII)

Alat : Papan Tulis, Spidol

Bentuk instrumen : Tertulis dan Lisan

No	Indikator Soal	Soal
1.	Menjelaskan pengertian persegi, persegi, belah ketupat.	Nyatakan benar (B) atau salah (S) pernyataan berikut! a. Persegi panjang mempunyai empat sisi yang sama panjang.

Lubuk Ambacang , 09 Mei 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kauantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran B₂

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian jajar genjang, persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Menjelaskan sifat-sifat segi empat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian trapesium dan belah ketupat.
2. Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat trapesium dan layang-layang ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.

E. Materi Ajar

1. Pengertian tarpesium dan layang-layang.
2. Sifat-sifat trapesium dan layang-layang ditinjau dari sudut, sisi, dan diagonalnya.

F. Model & Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : Pembelajaran *Experiential Learning*
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Materi Pokok : Pengertian dan Sifat-Sifat Trapesium dan Layang-Layang

1. Kegiatan awal
 - a. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR bersama siswa
 - b. Guru mengingatkan siswa bahwa dalam kehidupan sehari-hari sering di jumpai benda-benda yang berbentuk trapesium dan layang-layang.
 - c. Diharapkan kepada siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - e. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*.
2. Kegiatan inti
 - a. *Pengalaman Kongkret*
 - Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya .
 - Guru meberikan contoh trapesium dan layang-layang.
 - Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk trapesium dan layang-layang.
 - b. *Aktif dan Reflektif*
 - Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
 - Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS
 - c. *Konseptualisasi*
 - Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari
 - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - d. *Experiment Aktif*
 - Guru memberikan soal untuk menambah pemahaman siswa
 - Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.
3. Kegiatan akhir
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber : Buku paket (Buku Matematika SMP kelas VII)
 Alat : Papan Tulis, Spidol
 Bentuk instrumen : Tertulis dan Lisan

No	Indikator Soal	Soal
1.	menjelaskan pengertian dan sifat trapesium dan layang-layang.	Jelaskan pengertian dan sifat-sifat trapesium dan layang-layang.

Lubuk Ambacang , 13 Mei 2011

Mengetahui,
 Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kuantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran B₃

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menurunkan rumus keliling dan luas segitiga dan segi empat.
2. Menggunakan rumus keliling dan luas segitiga dan segi empat dalam pemecahan masalah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menurunkan rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang dan belah ketupat.
2. Peserta didik dapat menggunakannya dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan persegi, persegi panjang serta belah ketupat.

E. Materi Ajar

Rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang dan belah ketupat

F. Model & Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : Pembelajaran *Experiential Learning*
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (Tgl : 20 Mei 2011)

Materi Pokok : Rumus Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang

1. Kegiatan awal

- a. Guru membuka proses pembelajaran
- b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR bersama siswa
- c. Diharapkan kepada siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- e. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Kegiatan inti

a. Pengalaman Konkret

- Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya .
- Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk persegi dan persegi panjang.

b. Aktif dan Reflektif

- Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS

c. Konseptualisasi

- Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d. Experiment Aktif

- Guru memberikan soal yang berkaitan dengan persegi dan persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

Pertemuan Kedua (Tgl: 23 Mei 2011)

Materi Pokok : Rumus Keliling dan Luas Belah Ketupat

1. Kegiatan awal

- a. Guru membuka proses pembelajaran
- b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR bersama siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Kegiatan inti

a. Pengalaman Konkret

- Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya .
- Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk belah ketupat.

b. Aktif dan Reflektif

- Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS

c. Konseptualisasi

- Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d. Experiment Aktif

- Guru memberikan soal untuk menambah pemahaman siswa
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber	: Buku Paket (Buku Matematika SMP kelas VII)
Alat	: Papan Tulis, Spidol
Bentuk instrumen	: Tertulis dan Lisan

No	Indikator Soal	Soal
1.	Menurunkan rumus keliling dan luas belah ketupat.	Hitunglah keliling belah ketupat ABCD jika panjang sisi AB = 6 cm
2.	Menggunakanya dalam pemecahan masalah	Luas belah ketupat sama dengang 64 cm^2 . Bila perbandingan panjang diagonalnya adalah 2 : 1, tentukanlah panjang diagonal-diagonal belah ketupat
3.	Menurunkan rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang.	Hitunglah luas dan keliling persegi panjang PQRS, jika panjang PQ = 6 cm dan RS = 3 cm.

Lubuk Ambacang , 20 Mei 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kauantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran B₄

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

1. Menurunkan rumus keliling dan luas segitiga dan segi empat.
2. Menggunakan rumus keliling dan luas segitiga dan segi empat dalam pemecahan masalah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menurunkan rumus keliling dan luas trapesium dan layang-layang.
2. Peserta didik dapat menggunakannya dalam pemecahan masalah yang berkaitan trapesium dan layang-layang.

E. Materi Ajar

Rumus keliling dan luas trapesium dan layang-layang.

F. Model & Metode Pembelajaran

- Model pembelajaran : Pembelajaran *Experiential Learning*
- Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, ceramah, pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (Tgl : 27 Mei 2011)

Materi Pokok : Rumus Keliling dan Luas Trapesium

1. Kegiatan awal

- a. Guru membuka proses pembelajaran
- b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR bersama siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Kegiatan inti

a. Pengalaman Kongkret

- Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya .
- Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk trapesium.

b. Aktif dan Reflektif

- Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS

c. Konseptualisasi

- Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d. Experiment Aktif

- Guru memberikan soal yang berkaitan dengan persegi dan persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

Pertemuan Kedua (Tgl : 30 Mei 2011)

Materi Pokok : Rumus Keliling dan Layang-layang

1. Kegiatan awal

- a. Guru membuka proses pembelajaran
- b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR bersama siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *Experiential Learning*.

2. Kegiatan inti

a. Pengalaman Konkret

- Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya .
- Guru meminta siswa untuk memperhatikan benda sekitar yang berbentuk layang-layang.

b. Aktif dan Reflektif

- Guru membagikan LKS pada tiap kelompok
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS

c. Konseptualisasi

- Guru dan siswa mengembangkan konsep yang telah dipelajari dan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

d. Experiment Aktif

- Guru memberikan soal untuk menambah pemahaman siswa
- Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

3. Kegiatan akhir

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

- b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
- c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber : Buku Paket (Buku Matematika SMP kelas VII)

Alat : Papan Tulis, Spidol

Bentuk instrumen : Tertulis dan Lisan

No	Indikator Soal	Soal
1.	Menurunkan rumus keliling dan luas trapesium.	Hitunglah keliling dan luas trapesium ABCD jika panjang sisi $AB = 6 \text{ cm}$, $BC = 3 \text{ cm}$, $CD = 10 \text{ cm}$ dan $AD = 3 \text{ cm}$ dan $t = 5 \text{ cm}$
2.	Menggunakanya dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan trapezium	Luas sebuah trapesium 60 cm^2 , tinggi 5 cm dan panjang sisi sejajar yang satu tiga kali panjang sisi sejajar yang lainnya. Hitunglah panjang masing-masing sisi sejajar tersebut.
3.	Menurunkan rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang.	Hitunglah luas layang-layang PQRS, jika panjang diagonal $SQ = 6 \text{ cm}$ dan $PS = 3 \text{ cm}$.

4.	Menggunakanya dalam pemecahan masalah	Pak budi ingin membeli tanahnya yang berbentuk layang-layang, panjang diagonal 12m dan 18m. jika harga $1 m^2 = \text{Rp.}15.000,00$. Berapa rupiahkah yang harus dibayar pak budi??
----	---------------------------------------	---

Lubuk Ambacang , 27 Mei 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kuantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran C₁

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian jajar genjang, persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Menjelaskan sifat-sifat segi empat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian persegi, persegi, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Peserta didik dapat menjelaskan sifat-sifat segi empat ditinjau dari sisi, sudut, dan diagonalnya.

E. Materi Ajar

1. Pengertian persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Sifat-sifat segi empat ditinjau dari sudut, sisi, dan diagonalnya.

F. Metode Pembelajaran

Metode konvensional yaitu ceramah, dan pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (Tgl: 09 Mei 2011)

1. Kegiatan awal

a. Apersepsi

Guru mengingatkan siswa bahwa dalam kehidupan sehari-hari sering di jumpai benda-benda yang berbentuk persegi, persegi panjang dan belah ketupat. Seperti meja, lantai, dan lain-lain.

b. Motivasi

Diharapkan kepada siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai

c. Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan inti

a. Guru membagikan LKS kepada siswa

b. Guru menjelaskan materi yang dipelajari

c. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan yang ada di LKS

d. Guru dan siswa membahas soal-soal yang dianggap sulit

e. Untuk menambah pemahaman siswa guru memberikan Quis

3. Kegiatan akhir

a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

c. Guru memberikan PR

Pertemuan Kedua (Tgl:12 Mei 2011)

1. Kegiatan awal

a. Guru membuka pelajaran

b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR yang dianggap sulit

c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan inti

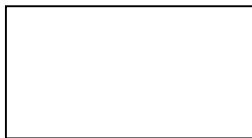
a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari

- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - c. Guru memberikan latihan
 - d. Guru dan siswa memeriksa latihan yang dikerjakan siswa
 - e. Guru memberikan reward kepada siswa yang berhasil mengerjakan latihan
3. Kegiatan akhir
- a. Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari
 - b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari pelajaran berikutnya
 - c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber	: Buku paket (Buku Matematika SMP kelas VII)
Alat	: Papan Tulis, Spidol
Bentuk instrumen	: Tertulis dan Lisan
Indikator soal	:

1. Nyatakan benar (B) atau salah (S) pernyataan berikut!
 - a. Persegi panjang mempunyai empat sisi yang sama panjang
 - b. Belah ketupat terbentuk dari segitiga sama kaki dan bayangannya
2. Tentukanlah sisi yang sejajar pada persegi panjang PQRS dibawah:



3. Jelaskan sifat-sifat belah ketupat berdasarkan sisi, sudut dan diagonalnya.
4. Berapakah besar sudut pada persegi panjang??
5. Pada persegi dan persegi panjang kita akan memperoleh...sumbu simetri.
 Persegi =
 Persegi panjang =.....
6. Jelaskan secara rinci pengertian dan sifat-sifat pada trapesium.

7. Jelas sifat- sifat layang-layang

Lubuk Ambacang , 09 Mei 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kuantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran C₂

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Hulu Kuantan
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VII / 2

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

C. Indikator

1. Menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Menggunakanya dalam pemecahan masalah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menghitung keliling dan luas persegi, persegi, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Peserta dapat mennggunakannya dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan segi empat.

E. Materi Ajar

1. Menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang.
2. Mennggunakannya dalam pemecahan masalah.

F. Metode Pembelajaran

Metode konvensional yaitu ceramah, dan pemberian tugas.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (Tgl : 19 Mei 2011)

1. Kegiatan awal
 - a. Guru membuka pelajaran
 - b. Guru membahas PR yang dianggap sulit.
 - c. Guru memotivasi siswa supaya dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menjelaskan materi yang dipelajari
 - b. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan yang ada di LKS
 - c. Guru dan siswa membahas soal-soal yang dianggap sulit
 - d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - e. Untuk menambah pemahaman siswa guru memberikan Quis
 - f. Guru memberikan reward kepada siswa yang berhasil mengerjakan latihan
3. Kegiatan akhir
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
 - c. Guru memberikan PR

Pertemuan Kedua (Tgl : 26 Mei 2011)

1. Kegiatan awal
 - a. Guru membuka pelajaran
 - b. Guru mengumpulkan PR dan membahas PR yang dianggap sulit
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari
 - b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - c. Guru memberikan latihan

- d. Guru dan siswa memeriksa latihan yang dikerjakan siswa
 - e. Guru memberikan reward kepada siswa yang berhasil mengerjakan latihan
3. Kegiatan akhir
- a. Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari
 - b. Guru menyarankan siswa untuk mempelajari pelajaran berikutnya
 - c. Guru memberikan PR

H. Alat dan Sumber Belajar

Sumber	: Buku paket (Buku Matematika SMP kelas VII)
Alat	: Papan Tulis, Spidol
Bentuk instrumen	: Tertulis dan Lisan
Indikator soal	:

1. Hitunglah keliling dan luas belah ketupat jika panjang diagonal 6 cm dan 4 cm.
2. Luas sebuah trapesium 60cm^2 , tinggi 5 cm dan panjang sisi sejajar yang satu tiga kali panjang sisi sejajar yang lainnya. Hitunglah panjang masing-masing sisi sejajar tersebut.
3. Hitunglah luas layang-layang PQRS, jika panjang diagonal $SQ = 6\text{ cm}$ dan $PS = 3\text{ cm}$.
4. Pak budi ingin membeli tanahnya yang berbentuk layang-layang, panjang diagonal 12m dan 18m. jika harga $1\text{ m}^2 = \text{Rp.}15.000,00$. Berapa rupiahkah yang harus dibayar pak budi??
5. Panjang diagonal sebuah layang-layang memiliki perbandingan 3 : 4. Jika luasnya 24 cm^2 , hitunglah panjang kedua diagonal
6. Susi ingin memberikan pupuk pada tamannya yang berbentuk persegi, satu bungkus pupuk dapat mempupuki 4 m^2 . Hitunglah berapa bungkus pupuk yang diperlukan jika panjang sisi 8 m.

7. Luas belah ketupat sama dengang 64 cm^2 . Bila perbandingan panjang diagonalnya adalah $2 : 1$, tentukanlah panjang diagonal-diagonal belah ketupat
8. Hitunglah luas dan keliling persegi panjang PQRS, jika panjang $PQ = 12 \text{ cm}$ dan $RS = 7 \text{ cm}$.

Lubuk Ambacang , 19 Mei 2011

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMPN 1 Hulu Kauantan

Marsatun, S.Pd

Lampiran A**SILABUS**

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Program : VII/ -

Semester : II

Tahun Pelajaran : 2010/2011

Standar Kompetensi : GEOMETRI

1. Memahami Konsep Segitiga dan Segi Empat Serta Menentukan Ukurannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilai			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1.1 Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang,	Segi Empat	Mendiskusikan sifat-sifat segi empat	Menjelaskan pengertian persegi, persegi dan belah ketupat	Tes	Lisan dan tulisan	Jelaskan sifat-sifat persegi	2 x 40 menit	Buku Paket Matematika

persegi, trapesium, belah ketupat dan layang- layang								
			Menjelaskan pengertian Trapesium dan layang- layang	Tes	Lisan dan tulisan	Jelaskan sifat-sifat layang-layang	2 x 40 menit	Buku Paket Matem atika
1.2 Menghitu ng keliling dan luas segi empat serta mengguna kannya dalam pemecaha n masalah	Segi Empat	Mendiskusik an keliling dan luas segi empat	Menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang dan belah ketupat	Tes	Lisan dan tulisan	Hitunglah luas belah ketupat jika panjang diagonal 6 cm dan 10 cm	4 x 40 menit	Buku Paket Matem atika

			Menghitung keliling dan luas trapesium dan layang-layang	Tes	Lisan dan tulisan	Hitunglah luas layang-layang jika panjang diagonal 5 cm dan 15 cm	4 x 40 menit	Buku Paket Matematika
--	--	--	--	-----	-------------------	---	--------------	-----------------------

Lubuk Ambacang, 9 Mei 2011

GURU MATA PELAJARAN

PENELITI

Asmar Murni, S.Pd

Irlina Winata

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMPN I Hulu Kuantan

Marsatun, S.Pd

RIWAYAT HIDUP



Irlina Winata dilahirkan di Lubuk Ambacang pada tanggal 29 September 1989. Lahir dari pasangan Kombarudin A. Ma dan Hasian Martati, merupakan anak ke 1 dari 5 bersaudara. Masuk sekolah dasar di SD Negeri 010 Lubuk Ambacang dan tamat pada tahun 2001. Pada tahun 2001 melanjutkan pendidikan ke Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di MTs Al furqon Dumai tamat tahun 2004. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas, pada tahun 2007 tamat dari MAKN Teluk Kuantan.

Pada tahun 2007 melalui jalur Lokal diterima menjadi mahasiswa di Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada bulan Juli sampai Agustus 2010 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Ransang, Kecamatan Pelalawan Kabupaten Pelalawan.

Bulan Oktober sampai Desember 2010 melaksanakan Pengalaman Praktek Lapang di SMPN 1 Pangkalan Kuras dan melaksanakan penelitian pada bulan Mei 2011 di SMPN 1 Hulu Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi.

Pada tanggal 11 Oktober 2011 dinyatakan lulus dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan melalui sidang terbuka Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.